

playtime!

PLAYTEST PS2

DEUS EX

Két év késéssel is még mindig üti!

PLAYTEST PS2

DYNASTY WARRIORS 3

Pillantás a kínai mészárosok sivar hétköznapjaiba

PLAYTEST PS2

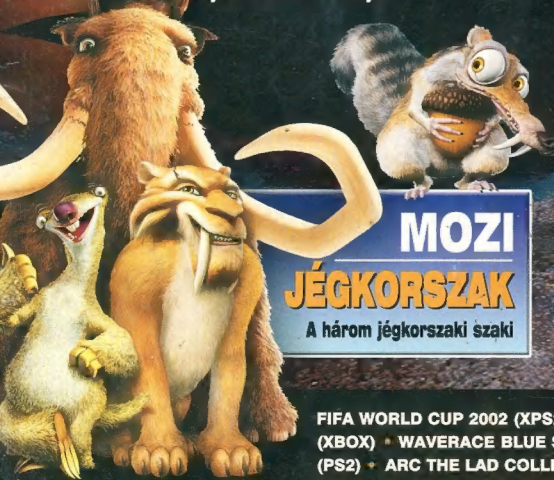
LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN II

Önkéntes vérszívók jelentkezését várjuk!

PLAYTEST GC

STAR WARS: ROGUE LEADER ROGUE SQUADRON II

Minden idők legszebb Star Wars-játékával mutatkozott be a GameCube



MOZI

JÉGKORSZAK

A három jégkorszaki szaki

FIFA WORLD CUP 2002 (XPS2/BÖX) • RALLISPORT CHALLENGE (XBOX) • WAVERACE BLUE STORM (GC) • REDCARD SOCCER (PS2) • ARC THE LAD COLLECTION (PS) • SPIDER-MAN - THE MOVIE • SOLDIER OF FORTUNE GOLD (PS2) • FREQUENCY (PS2)

A2 POSZTER: TONY HAWK 3 ÉS JÉGKORSZAK

2002. június Ár: 996 Ft





9 990.-

GAME BOY Advance
Spyro the dragon



GAME BOY COLOR



14 990.-

GAME BOY Advance
Crash Bandicoot
GAME BOY Color
Mummy Returns



14 990.-

PS2
Metal Gear Solid 2



9 990.-

PS2
Half Life

Új termék!



9 990.-

GAME BOY Advance
Scorpion King



4 990.-

PS2
Supercar



9 990.-

PS2
Crash Bandicoot



4 990.-

PS2
Dynasty Warriors



9 990.-

PS2
Mummy Returns



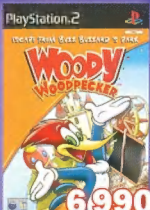
9 990.-

PS2
Soul Reaver 2



Platinum 6 990.-

PS2
Time Splitter



6 990.-

PS2
Woody Woodpecker

Kapható a **Media Markt** áruházakban!



SZIASZTOK!

PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME!



Jelenleg komolyan fontolgatjuk az elképzelést, hogy ha még egyszer meghalljuk a Sláger-rádióban azt a számot, hogy "Ne várd a májust, kedvesem!" taktikai atomcsapást mérünk rájuk. A május a legkirályabb hónap, és ez különösen igaz az ideire. Itt van például az a tény, hogy csak meg kell várni, hogy a hónap utolsó napja elfogyjon, és máris kezdődik a foci vb! Ez ugyebár az a rendezvény, amikor minden normális ember kilép a munkahelyéről, otthagyja az iskolát, illetve a barátját, hogy a világ zajától félrevonulva, valami csendes és hűvös helyen szemlélhesse csendes és hűvös itatok társaságában a földre szállt labdarúgó isteneket. Azt a kilépést azért még átgondoljuk egyszer, mindenesetre most körbenézünk kicsit, hogy a játékiadók milyen kínálatat várják a végét (a delinek a Redcard Soccerben például nagyon súlyosak).

A május másik roppant nagy pozitívuma, hogy ilyenkor kerül megrendezésre Los Angelesben a hagyományos Electronic Entertainment Expo, azaz az E3. A világ legnagyobb játékiadói rendszeresen ezen tájékoztatják a következő évet illetően, szóval már most érezteket megnyegegetve magukat, hogy a következő számunk hírei és előzetesei két számon keresztül fognak tartani.

Az idel május harmadik kellemes vonása, hogy megint sikerült szereznünk pár jegyet egy nagyon súlyos rajzfilm premiervetítésére, tehát (június 4-én este 6-kor) megint megyünk moziba. Ha valakinek kedve támadna megnéznie velünk a Jégkorszakot, akkor az kövessze a szokásos ügymenetet: hívja fel **2002. május 21-én (kedden) 12 és 13 óra között a 350-8179-es telefonszámot**, és azon szerencsések, akik az első 40 között vannak, délután már jöhetnek is a páros (tehát két személyre szóló) jegyükért. Cserébe persze szokás szerint fel kell mutatni a Playtime! jelen számot.

A májusról még annyit, hogy az sem telik el refrén nélkül:

„Köszí, hogy megvettél bennünket most is.”

Playtime!-team

PSX programokat vennék, RPG előnyben. Cserélnék SHARP sztereó videót SEGA DC-re. Baranti Mihály, 7570 Barcs, Kálvária u. 25/1 Tel.: 30/271-0405, 30/271-0465

PS2, fullextrás, Action Replay 2-vel, tartozékaival, játékokkal, DVD filmekkel olcsón eladó. Hívj, megegyezünk! D. Kovács Attila, Szolnok, Garibaldi u. 2. Tel.: 0620-955-6626

A hirdetés díja szavanként 20 Ft + ÁFA (a név, a cím és a telefonszám nem számít szónak). Mivel ez az ár roppant baráti, ezt a hirdetési lehetőséget kizárólag magánszemélyek vehetik igénybe és kizárólag jogtisztaság játékok cseréjére/eladására/vételére, valamint hardverekre vonatkozhat. Ha hirdetni akarsz, akkor fizess be rózsaszín postai utalványon címünkre a hirdetés díját (Vogel Publishing 1300 Budapest 3, Pf. 210.), majd küldd el a befizetést igazoló szelvényt fénymásolatát és a hirdetést ugyanerre a címre.

Play-Co

konzol kis- és nagykereskedés
1088 Bp. Rákóczi út 27/a Tel: 483-0010
Nyitva tartás: H-P: 10-18 Cs: 10-19 Sz: 10-13
E-mail: play-co@freemail.hu

**15.000 Ft feletti vásárlás esetén
levásárolható a
PLAYTIME! magazin árát!**

Az újágot haad magaddal!



**PS 2
AKCIÓ!**

Hívj!

PS2 kiegészítők akciós áron!



Dualshock
eredeti
PS2 pad

8.490.-



PS2 8MB
eredeti
memocard

10.900.-

Megérkezett!!!



Gamecube,
játékok,
kiegészítők

Hívj!



Action
Replay 2

14.000.-

PS 2 játékok már 7.990.-Ft-tól!

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

KONZOLTUM

1064 Bp, Rózsa u. 80 (a Nyugatinál)
Tel.: 269-10-32. Nyitva: H-P 10-17-IG

- JÁTÉKOK
- KIEGÉSZÍTŐK
- HASZNÁLT GÉP
- ADÁS-VÉTEL
- BESZÁMITÁS
- SZERVIZ
- POSTAI KÜLDÉS





34 LEGACY OF KAIN BLOOD OMEN II



■ Rallysport Challenge



■ Deus Ex: The Conspiracy



■ Waverace Blue Storm



PREPLAY



■ Tekken 4



■ Summoner 2



■ TimeSplitters 2

■ PLAYNEWS

Ice Age filmbemutató	..6
Hírek	..6
Squaresoft-hírek	..16
Aktuális megjelenések	..17
Toplisták	..18

■ PREPLAY

Tekken 4 (PS2)	..20
Summoner 2 (PS2)	..22
Tom Clancy's Splinter Cell (PS2/Xbox/GC)	..24
TimeSplitters 2 (PS2/Xbox/GC)	..26
Need For Speed Hot Pursuit 2 (PS2/Xbox/GC)	..28

■ PLAYTEST

Legacy Of Kain: Blood Omen 2 (PS2/Xbox)	..32
Star Wars: Rogue Leader	..36
- Rogue Squadron 2 (GC)	..36
Dynasty Warriors 3 (PS2)	..40
Deus Ex: The Conspiracy (PS2)	..44
FIFA World Cup 2002 (PS2/Xbox)	..48
Redcard Soccer 2003 (PS2)	..50
International Superstar Soccer 2 (PS2)	..52
Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2/Xbox)	..54
Rallisport Challenge (Xbox)	..56
Waverace Blue Storm (GC)	..58
Spiderman: The Movie (PS2)	..60
Frequency (PS2)	..62
Soldier Of Fortune Gold (PS2)	..63
World Of Outlaws: Sprint Cars 2002 (PS2)	..64
Pro Rally 2002 (PS2)	..65
NBA Live! 2002 (Xbox)	..66
Arc The Lad (PS)	..67
Yu Gi Oh! Forbidden Memories (PS)	..70

■ HÁTSÓ FERTÁLY

Final Fantasy X (PS2)	..72
Legacy Of Kain: Blood Omen 2 (PS2)	..86
Fatal Frame (PS2)	..90
Utánunk a cheatözön	..93
GameBoy Advance-sarok	..100
Postai merénylet	..104



36 SW ROGUE SQUADRON 2



40 DYNASTY WARRIORS 3



48 FIFA WORLD CUP 2002

PLAYTIPP 72 FINAL FANTASY X

Folytatjuk gigantikus méretű Final Fantasy X végigjátszásunkat. Tudjuk, hogy mindenkit lehangol a hír, de most be is fejezzük. A nagy sikerre való tekintettel viszont legközelebb megismétljük!



Ha valami mostanában igazán divatos befektetésnek számít a filmiparban, az kétségkívül a számítógépes animáció. Vagy pár száz grafikus rabszolgát, zárrájuk egy stúdióit egy kisebb hegynyi Silicon Graphics grafikus munkakörmással, ültess a nyakukba egy-két kreatív zsemit, kezükben korbacssal – és egy-két év alatt biztos összedobnak valami másfél órácsuccot, amire teli vevő lesz a nézőközönség! A recept biztos, már csak azért is, mert a Toy Storyhoz, Shrekhez, Monsters Inc.-hez hasonló mozik nemcsak hogy a bemutatót követő héten már vissza is hozzák a bejükköztetett 50-100 millió dollárt – remek pénzeket lehet kaszálni a filmhez kapcsolódó játékokból, valamint a figurákra épített franchise-rendszerrel, kezdve a McDonald's-menüfiguráktól a minitábla-papíroktól. (Márpedig ha dől a lé, azt nagyon szeretik ám a részvényesek!) Ennek megfelelően tulajdonképpen már minden filmes mammut-vállalatnak van saját, kizárólag komputeranimációval foglalkozó alvállalkozása, és hogy a műfaj immáron nagykörűvé vált, azt mi sem bizonyítja jobban, minthogy ebben a kategóriában (kizárólag számítógéppel készült nagyjátékfilm) idén először osztottak Oscar-díjat is.

Nem volt tehát különben meglepő,



■ A három jégkorszaki szaki

hogy amikor egy Chris Wedge nevű úriember 1997-ben „Nyuszi” (Bunny) c. alkotásáért Oscar-díjat kapott az animációs rövidfilm kategóriában, a 20th Century Fox azonnal élénken érdeklődni kezdett Blue Sky Studios névre hallgató vállalkozásának tulajdonjoga felől – majd szórólistából törösti meg is vette az egészét. Nem mintha zsákbamacskát vettek volna: Wedge még 1987-ben alapította meg cégét, amely elsősorban számítógépes animációkra és filmtrükkökre szakosodott, majd kulcsszerepet játszott a stúdió szabadalmaztatott raytracing szoftverének kifejlesztésében, amellyel olyan fileres produkciók trükkjeiben vettek részt, mint mondjuk a Fight Club (Harcosok klubja), az Alien Resurrection (Feltámad a Halál!) vagy a Star Trek. (Közben Wedge egy apró kitérőként dolgozott a Tron vezető animátoraként is.)

A Blue Sky Studios első önálló vállalkozásához, a Jégkorszakhoz ugyancsak Wedge-hez hasonló kaliberű társaság verbuválódott össze. A producer Lori Forte például korábban a Disneynél ténykedett, ahol a Toy Story, az

Oroszlánkirály és a Pocahontas elkövetése közben már szerzerhetett némi tapasztalatot az animációs filmek terén. Ugyanez talán szintén elmondható a látványtervező Brian



P McEntee-ről is (A Szépség és a Szörnyeteg), a vágó John Camochanról (Csibe futam, Irány Eldorádó, Az oroszlánkirály, A Szépség és a Szörnyeteg stb.), vagy mondjuk a zeneszerző David Newmanról (a két Flinstones, a két Bólcsek kövére, Anastasia, Hull a pelyhes stb.)



■ Sose lépi ekkora állat ebédjéde...



■ ...mert gyorsabbak, mint gondolnád!

Bármily meglepő, a Jégkorszakban a készítőket az utolsó jégkorszaki világot igyekeztek életre kelteni. Ennek érdekében heteket töltöttek különféle múzeumokban a huszereves csontvázak elmélyült szemlélésével, és számtalan archeológussal, paleontológussal és hasonló fogós - lögössal konzultáltak, akik a tőlük telhető minden szakmai segítséget hajlandók voltak megadni – azzal a kikötéssel, hogy egyetlen nyavalyas dinót sem tesznek bele a filmbe, lévén azok már 2-300 millió évvel korábban voltak szivesek kihalni. (Azért egy T. Rex csak becsúszott, de az illendően bele van fagyva egy jég-tömbbe.) Ha valaki esetleg az iménti kijelentés alapján egy Animal Planet műsorára kíváncsi természetfilmmint próbálja maga elé képzelni a Jégkorszakot, az súlyos tévedésben lelelzik: ha röviden kellene summázni, talán kézenfekvőbb lenne az „oltári nagy ökörség” (jobbban zivpel: „állatság”) definíció. Az általános hangulatot már a bevezető képsorok is megaladják, amelyek egyébként tudomást szerzünk a jégkorszaki kialakulásának alapvető – mégis az ortodox álláspontról némileg eltérő – okáról is, ami nem más, mint Scrat. Scrat első ránézésre úgy fest, hogy egyaránt ésszerű a mókusok és a patkányok nemzetségének, és biológiai hovatartozásának leírására hirtelen nem tudok jobb meghatározást adni, mint az egyik készítő, aki szerint ez egy „kardfogú mókus”. Scrat a darwini alapötényen értelmeiben éppen a túlélésért harcol, ami nála abban nyilvánul meg, hogy a magával hurcolt hatalmas makkot megpróbálja elérteni egy gleccser kellős közepén. Hogy ez az élelmiszerkészlet mennyire takarja be szükségleteit a következő pár ezer évben, azon pillanatnyilag nem ér rá gondolkodni, lévén ténykedése olyan láncreakciót vált ki, amely az egész világ sorsát megváltoztatja...

Egyéb állatok tüzeire a túlélés azon módját választják, hogy megmozgott vándorlási útvonalukon dél felé vonulnak a terjedő jégmezők elől. Nyilván nem voltak haszontalanok a múzeum-ban töltött órák, mert a karaktertervezők által megálmodott állatokat szemlélve szerintem mindenkori pontosan arra az állaspontra fog helyez-





■ A Jégkorszakban is akadhatnak határozottan meleg helyzetek

kedni, mint az egyszerű parasztember, midőn először látott zsírsórt az állatkerben. („Márpedig ilyen állat sincsen!”) A vándorlás unalmát elűzendő a hasonló populációhoz tartozó egyedek kedélyes társalgás folytatnak egymással, amelynek színvonalát talán jó szemlélteti az alábbi, két tatu-szerű lény között folyó eszmecsere:

– Te figyi, hol van Eddie?
– Fogalmam sincs. Amikor utoljára beszéltem vele, azt mondta, hogy evolúciós ugrásra készül. (A kamera nyit, majd látjuk Eddie-t, amint rövid nekifutás után a közeli sziklászirtról a mélybe zuhan.)

Hogy a vándorlási útmegem egészen egyirányú utca, az hamarosan kiderül, és bár a szembejövő forgalom mindössze egyetlen állatból áll, azért mégis meglehetősen nagy. Manny, a mamut jól szereti a saját útját járni, így ő a tömeggel szemben, észak felé trappol. Ő lesz a történet mogorva, de mindig megfontolt karaktere, akiről aztán persze kiderül, hogy a „marcona külső érző szívet takar”. Egy ilyen szereplő mellett természetesen szükség van egy tökéletes ellenpólusra is: ez Sidben fog megtestesülni, aki a készítőket szerint így lajhar. Hát idé... A jelenleg

szutykos lábával beletrappol a kellős közepébe, majd a lábán maradt cuccot még a fejükre is rázza. Az azonnali eltipratástól Manny mamut menti meg az idióta lajhárt, aki aztán rögtön egy másik csávába sodorja, aztán halmazati büntetésként hivataln kiserőjeül is szegődik.

A történet alapkonfliktusa akkor alakul ki, amikor kardfogú tigrisek falkája megtámadja a szintén délre tartó emberek táborát. A tigrisek célja jelen esetben nem kizárólag a koleszterindusz táplálkozás, hanem a tulajdonképpen jogosnak tekinthető felháborodás: a falka vezetője kimondottan nehezményezi, hogy kabátot készítettek a párjából, és méltó bosszúra vágyik. Az egyik ember csecsemőjét nézi ki löncsnek. Az emberek persze felveszik a harcot a tigrisek ellen, és a felidőben döntetlenre is állnak. Az egyik tigrisnek azonban sikerül észrevétlenül besurrannia a sátorba, és el is rabolná a kisdédet, ha az anyja magához nem ragadná, és el nem menekülne vele. A menekülés az első drámai csúcspontok irratlan szabályai szerint egy sziklaorom tetején található zsákutcában végződik, ahonnan a kétségbeesett anya inkább az alant dübörgő zuhagtagba veti magát, mintsem gyermeke a tigrisek zsákmánya legyen. Utolsó erejével még a partra segíti a kicsit (pont Manny és Sid orra elé), aztán úgy dönt, hogy ő feladja a saját evolúciós harcát, és inkább vízbe fúl.

A tigrisek vezére közben még morózusabb hangulatba kerül, és igen fenyegetően javasolja a vadászatot elpusztító tigrisnek, Diegonak, hogy szerezze vissza a gyereket – élve. Diego azonban Mannyvel találja szemben magát, aki aztán Sid korábbi tanácsát követve úgy dönt,

hogy visszaviszi a kicsit az emberekhez. Diego pedig kénytelen-kelletlen az útírtasúkká szegődik, hogy egy óvatlan pillanatban meglepjen ki-smezett zsákmányával...

A történet természetesen a hasonló típusú filmek szokásos kliséiből építkezik, amelynek a végén kiderül, hogy a világon a legfontosabb a veszély öröklében érlelődött barátság (vagy éppen a szerelem; bár valójuk be, hogy ezt a szálát egy kicsit nehéz lett volna beépíteni egy mamut-lajhár-kardfogú tigris társaságba, amelyek ráadásul mindannyian himeműek) – de hát egy ilyen filmben nyilván nem is a finoman cizellált cselekményszöveget szoktuk szeretni. A butácska sztorierő bőséges kárpótlást nyújt az szövegi és képi poénzapor, ami szinte másodpercenként zúdul a nyakunkba. Sid folyamatosan löki a sületlenségeit (a magyar szinkronját egyébként Geszi „Rapuló-Mézga Aladár-Jazz+Az” Péter vállalta magára), és azon ritka alkalmakkor, amikor véletlenül elhalgat, bizto-



■ Sid, a hóbotos snowboardos



■ “Nézzétek! Egy Playtime-olvasó!”

san valami olyat tesz, ami vad összehúzóda-sokra készíti a rekeszizomokat. Egy ilyen total hülye karakterrel, az állandóan szemöldökét ráncoló Mannyvel és Diego gonosz szarkamzú-sával egyébként sem lenne nehéz komikus helyzeteket előidézni, de mindezek tetejébe még 5-10 percenként felbukkannak Scrat is, hogy tovább folytassa az ő saját kis túlélési harcát a makkjával. A filmnek teljesen egyenértékűt ad, hogy a készítő kiválóan mixelték össze a klasszikus rajzfilmek elűzött minikái elemét a számítógépek nyújtotta, tökéletesen élethű mozgásmoделleléssel, miközben rendszerint szándékosan azt a hatást igyekeztek keltetni, mintha egy bábfilmről néznénk. (A technológiai szintről csak annyit, hogy a Monsters Inc. készítői talán arra voltak a legbüszkébbek, hogy a szórmo-főszereplő bundájának minden egyes szála milyen élethűen mozog – a Jégkorszakban rögtön azt is meg lehet nézni, hogy hogyan fest három különböző hosszúságú szőrzet száraz, nedves és tökéletesen átázott állapotban.) Ja, és mindamelett, hogy szem, alsógatyája és pattogatott kukorica nem marad szárazon, ne feledkezzünk meg arról sem, hogy a Jégkorszak komoly tudományos értékkel is bír: utolsó jelenetében megmagyarázza, hogy mi okozza napjainkban a globális felmelegedést. Természetesen Scrat és az ő makkjai!



■ Diego rendszerint nem vevő Sid könnyed elmésségeire

lajhár néven ismert állat szerény véleményem szerint annak ékes bizonyítéka, hogy Istennek (vagy az evolúciónak – ezt ki-kí döntse el maga) sajátos a humorérzéke. Mindenesetre a filmbeli Sidet elnézve, ő saját kis törzsfeljodésének még egy igen korai szakaszában tartózkodik, és ha tényleg EBBÖL alakult ki a mai lajhár, akkor ez a fejlődés kétségkívül jelentős. Bonyolult személységének feljodulására talán elegendő lesz azon tény ismertetése, hogy Sid lekési a vándorlást, mert teljes mértékben lefoglalta, hogy azt csinálja, amihez igazán ért – semmit. Midőn ez a tény világossá válik számára, további szerencsés jelek érkeznek a napját illetően: belepél ugyanis valami puhába, amit az egyik kései vándor poty-tyant a földre. A szerencsésé azonnal testet is ólt (sőt rögtön kettőt is!) egy pár lemaradt orrszar-ruk képében, akik éppen a környék legutolsó nő-vényi populációjának fellelegéhez készülődnek. A remekül festő zöldsegtől azonban sokat vesz gasztronómiai értékéből, amint Sid a

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX RAVEN SHIELD

KIADÓ UBI SOFT FEJLESZTŐ RED STORM ENTERTAINMENT MEGJELNÉS XBOX 2002. VÉGE NTSC



A Ubi Soft az utóbbi hónapokban igencsak ráállt arra, hogy Tom Clancy nevét oda-biggyessze a játéka elé: a Ghost Recon össze jön ki Xboxra, a Splinter Cellről előzetesünk között olvashatsz, és nemsohára megjelenik a hasonló nevű film alapján készült Sum of all Fears minihárom új konzolra. A Raven Shield a nagysikerű Rainbow Six-sorozat harmadik része lesz, melyben a nagy hímet szerzett Rainbow terroristaelhárító osztagot kell irányítanunk. Tizenöt változatos küldetés vár ránk (börtönlátás leverése, tüzök kiszabadítása egy kanadai kisvárosban, atomfegyverek visszaszerzése egy arab országból stb.), és egyszerre maximum hat kommandóست vezényelhetünk. Kismillió fegyver vár ránk, valamint nyilván remek grafika, mert a fejlesztők az Unreal Championship motorját használták fel, amelybe rengeteg apró pluszt csempészték (lehet küszas közben lőni, lehetséges lesz résnyire nyitni az ajtókat, vagy éppenséggel áttörni a vékonyabb falakon, tárgyakon). Ezen felül az AI is elég „okosnak” ígérkezik: társaink figyelnek egymásra, fedezik a többieket; ellenfeleink pedig összedolgoznak, riasztják egymást, fedezékek mögül támadnak ránk. Nagy valószínűséggel lesz internetes játékra is lehetőség.



MEN IN BLACK 2 ALIEN ESCAPE

KIADÓ INFOGRADES FEJLESZTŐ MELBOURNE HOUSE MEGJELNÉS PS2 2002. JÚNIUS NTSC

Bár a cím azt sugallja, a MIB2 mégsem a nyáron az amerikai mozimba kerülő második film alapján készült; a szereplők persze azonosak, mi több, néhány ismerős űrlakkal is össze fogunk futni – a sztorit azonban az ausztrál fejlesztőcsapat rakta össze. Nem kell semmi bonyolult gondolni, a program bevalótlan a lehető legegyszerűbbre készült: K vagy J ügynököt irányítva kell felkutatnunk egy New Yorkban lezuhant űr-börtöntölteket; összesen 21 szinten keresztül. A folyamatos akciót garantálja, hogy a pályákon lehetetlen eltévedni, és szinte folyamatosan jelennek meg körülöttünk az idegenek. Kilenc fegyverhez lesz szerencsénk (lesz lángszóró és villámvető is), melyek mindegyike speciális effektek egész garadájával borítja be a képernyőt – a grafikusok igazán itt élték ki magukat. Minden pálya elején kiválaszthatjuk, hogy melyik titkosügynököt akarjuk irányítani, túl sok különbséget azonban ez nem jelent, mindössze a használható fegyverek listája lesz más.



■ APRÓSÁGOK

■ A filmforgalmazó cégek az utóbbi néhány hónapban igen sok raugrottak a videojátékokra. Néhány hónap alatt rengeteg bejelentés született. A vereséges játékok tényleg nem áll meg az élet: a Street Fighter és a két Mortal Kombat után lesz film a Tekkenből és a Dead or Alive-ből, sőt, a pletykák szerint készül a MK3 is. Egy filgyártó cég lecsapott a Segara, a Crazy Taxi és a House of the Dead is filmvászonra kerül. A Konami is megkérőzkedik, a Silent Hillből már biztosan lesz moziváltozat, a Metal Gear jogairól pedig több ceggel egyeztetet a japán vállalat. Végezetül befejezéséhez közelednek a tárgyalások a Haloból készülő filmről – a forgalmazó kiszárgott értékesítések szerint a New Line Cinema lesz.

■ A Gran Turismo Concept Tokyo után egy újabb kiegészítő készül a GT3-hoz, ezúttal a genovai autókifutáson bemutatott prototípusok fészereklésével. Japánban júliusban jelenik meg, és lehetséges, hogy abból lesz PAL-változat is.

■ A Namco 2003 márciusáig 34 játékot kíván megjelentetni, ime néhány cím az eddig nem ismert programok közül: Pac-Man Fever (partijáték; PS2, GC), Ninja Assault (Guncon 2-es ívoldozós program; PS2), Namco Museum (régli Namco-játékok gyűjteménye; GC, Xbox), Pac-Man World 2 (lásd előző számnunk, Xbox).

■ A Konami még idén megjelenteti a Silent Scope 3 PS2-es verzióját, ami a játéktérmi változathoz képest néhány pályával hosszabb lesz.

FREAKY FLYERS

KIADÓ/FEJLESZTŐ MIDWAY

MEGJELÉNÉS PS2, GC, XBOX 2002. OKTÓBER NTSC

A Mario Kart valószínűleg az egyik leg-többször másolt program a törtélemben. Voltak szinte 100%-os utánzatok (Crash Team Racing), volt, amikor futó-versenyként (Mad Dash Racing) vagy több járművet használó viadalként (Diddy Kong Racing) próbálták meg eladni. A Freaky Flyersben légi járművekkel kell versenyeznünk, természetesen a stílus minden velejárójával együtt: vannak elmebeleg kinézetű karakterek, rengeteg elágazás a pályákon, valamint használható fegyverek széles skálája. Az ilyen programoktól szokatlan módon jól kidolgozott sztorit ígér a Midway, a 13 karakter történetét összesen 45 percnyi előre renderelt videó meséli el. Tíz pályára kell számítani, ezek mindegyikén azonban több tucat



különféle utón mehetünk – megtehetjük, hogy magasan a talaj fölött szállunk, de akár az avart is felkavarhatjuk. Minden pályán 5-7 minijáték lesz (pl. ki kell löni a rablók kocsiját, majd elcsapni őket), melyek teljesítéséért extra időt, felszerelést kaphatunk. A repülő egyébként teljesen autószerűen viselkedik, megfarolhatunk, sőt, lothatunk is velük! Természetesen lesz

többjátékos mód is, négy felé (PS2-n csak két felé) osztott képernyőn vadászhatunk egymásra. A képek az Xbox-verzióból származnak.



CONFLICT: DESERT STORM

KIADÓ TAKE 2 FEJLESZTŐ PIVOTAL MEGJELÉNÉS PS2, XBOX 2002. SZEPTEMBER NTSC, GC 2003. JANUÁR NTSC

Szaddam Hussein neve 1990-ben lett közismert az egész világon; az említett üríember akkor döntött úgy, hogy országát kicsit kikerekíti: lerohanta Kuvaitot. Érdekes módon a játéklejlesztők fantáziáját nem nagyon mozgatta meg a háború, az SCi programja mindössze a másodikk sorban (az első a borzalmas Gulf War volt a 3DO-tól). Két társaság közül választhattunk, vagy a brit SAS, vagy az amerikai Delta Force kommandósaként vágthattunk neki az iraki elleni küzdelemnek. Minden küldetésben négy ember vesz részt: egy stratégia, egy nehézfegyverekkel megpakolt katona, egy mesterlövész és egy amolyan mindenre – zárnyitó-aknatelepítő-késelő – baka. Bármikor átvethetjük bármelyik tag közvetlen irányítását, de parancsokkal is irányíthatjuk őket. A küldetések igen sokfélék lesznek: mentőakció, menekülés, orgyilkosság, merénylet – az utolsó pályák pedig már Bagdad kies utcáin játszódhatnak. Az igen jól hangzik, hogy karaktereink tulajdonságai folyamatosan fejlődnek, annak viszont nem örülünk, hogy járműveket nem lehet irányítani.



XBOX



PS2



XBOX

TRIBES AERIAL ASSAULT

KIADÓ/FEJLESZTŐ SIERRA MEGJENÉS PS2 2002. ŐSZ NTSC

A Tribes AA tulajdonképpen a tavaly tavasszal megjelent PC-s Tribes 2 „konzolisított” verziója. Ez az FPS a többjátékos-módra koncentrált, és itt jön a legjobb hír: online is játszható lesz. Egyszerre 16-an öröngyhetünk majd a neten, lesz hagyományos death-match és CTF is, valamint két új játékmód, amelyekről egyelőre nem sokat lehet tudni a nevükön kívül: Siege Hunters, illetve Bounty. Rengeteg választható karakter lesz, eltérő tulajdonságokkal (sebesség, HP használható fegyverek), az viszont már tuti, hogy minden figurának lesz jet-pack-e. Ha egyedül vagyunk, akkor sem kell szomorodni, ugyanis használhatunk botokat is, és lesz pár egyjátékos-küldetés is (ezek számaról minden híradás másképp számol be, ezek alapján tíz-húsz ilyenre számíthatunk). Az eredeti változat minden fegyvere, valamint az összes jármű megtalálható lesz a PS2-es kiadásban; sőt, lesz két új gép is: egy páncélozott szállítójármű, illetve egy egyseélyes bombázó. A pályákat teljesen átírták, sokkal kisebbek lettek, de a kódosítás így is elég feltűnő.



APRÓSÁGOK

■ A Sega közölte a PS0 GameCube-os verziójának pontos címét (Phantasy Star Online: Episode 1 & II), együttart el is halasztották a japán megjelenését nyár végére.

■ Több sikeres játék folytatását jelentették be mostanában: Maximo 2 (Capcom, PS2), Dark Cloud 2 (Sony, PS2), Shenmue 3 (Sega, ?), Amped 2 (Microsoft, Xbox), Super Monkey Ball 2 (Sega, GC).

■ Az Onimusha 2 (PS2) és a Super Smash Brothers DX (GC) eladásai túlépték az egymillióst határában Japánban. Ugyanez történt a Haloval (Xbox) Amerikában.

■ A Sony bejelentette, hogy aznap, amikor megjelennek az amerikai boltokban a PS2-es modellek, kiadják a Twisted Metal Black Online-t és a SOCOM: Navy Sealst, amelyek támogatják az online játékot.

■ A Capcom egyik fődésignere, Shiji Mikami egy új játék készítésébe fogott, melynek kódjára egyelőre Project Devil. Csak nem a Devil May Cry 2-n dolgozik az úriember...?

MECH ASSAULT

KIADÓ MICROSOFT FEJLESZTŐ DAY 1 STUDIOS MEGJENÉS XBOX 2002. OKTÓBER NTSC

Amikor októberben beindul a netezés Xboxon (ez az új dátum), a Mech Assault lesz az egyik első program, amit így módon is kipróbálhatunk – sajnos a pontos részletekre még várunk kell. A játék az ismert BattleTech-univerzumban játszódik (aki esetleg mégsem ismerne, az olvassa el a könyveket – már több mint 15 jelent meg magyarul), egy ifjú pilótát alakítunk, akinek a Klánok ellen kell felvennie a harcot. Összesen 20 küldetés lesz a MechAssaultban, ezek teljesítésével juthatunk hozzá az újabb és újabb mechekhez – pont egy tucatnyit próbálhatunk ki. Ezek fegyverzetét mi állíthatjuk össze, bár annyi lehetősé- günk nem lesz, mint mondjuk az Armored Core-sorozatban; ez a játék teljesen akcióz- pontú lesz. A grafika egyelőre nem túl ütős, az viszont elég biztatóan hangzik, hogy mindent (!) szétöthetünk a játé- kban, a felhőkar- colóktól kezdve a

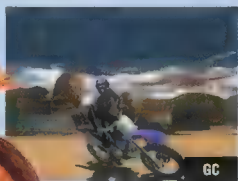
hidakon át a fá- kig. Ellenfeleink között nem csak mechek és elementálok lesz- nek, hanem egy- szerű katonák, valamint tankok, repülő és heli- kopterek is.



MX SUPERFLY

KIADÓ THQ FEJLESZTŐ FOR & L
MEGJELENÉS

Ne téveszsen meg senkit sem a cím, itt az MX 2002 folytatásáról van szó (lásd Playtime! 2002/03). A fejlesztők szerint a motokrossz-játékok minden téren sikerült továbbfejlesztetni. Elsőként a grafikát említték: egyrészt a játékosok állnak sokkal több poligonból, másrészt a látóvonalakat növelték meg radikálisan. Kipróbálható motorosból is sokkal több van, most már 27 igazi versenyzőhöz lesz szerencsénk, de akár mi is készíthetünk egyet. Pályából ugyan nincs sokkal több – összesen 25 –, viszont az dicséretes, hogy mindegyik vadi új, egyet sem vettük át az előből. A játékmenet is átesett néhány változáson, rengeteg új trükköt mutathatunk be a nézők legnagyobb örömére. A karrier-módban minden verseny befolyásolja a helyünket a világranglistán, illetve a megkeresett pénzelt továbbfejleszthetjük kocnikat, akár szponzorok is jelentkezhetnek. Lesz pár minijáték is (pizzafutarkodunk kell, vagy éppen buszokat kell átugrárnunk), és Freestyle-pályák, ahol az lesz a cél, hogy minél több pontot szedjünk össze trükkökkel, és megtaláljuk a pályakon levő titkos helyszíneket.



ZOO-CUBE

KIADÓ ACCLAIM
FEJLESZTŐ PUZZLE KINGS
MEGJELENÉS GC 2002. TÁJASZ NTSC

A gonosz Dr. Buc Ooze örögi tudásával megváltoztatta, lekicsinyítette, keresztelte a föld állatait – az élővilág végeszélybe került. Csak egy tárgy képes visszaállítani szegény állatokat eredeti alakját: a misztikus ZooCube! Természetesen ránk vár a feladat, nekünk kell kezelni a kis kockát – úgy kell ezt forgatnunk-pörgetnünk, hogy minden irányból közeledő „állat-alkatrészek” a párukkal találkozzanak, így tudjuk őket összerakni. Ezt az egyszerű alapot több módon bonyolítjuk, összesen 12 különálló játékmód lesz (ebben benne vannak a több játékos számára használható lehetőségek is): lesz, amikor különféle bonusz-gömböket vehetünk fel, lesz, amikor veszélyes állatokat kell kikerülnünk, vagy egy rivalis „zoo-cuberrel” kell küzdelmelnünk, de akár ketten, együttműködve is küzdhetünk. A játéknak megjelenik a GBA-verziót, arról azonban egyelőre nincsenek hírek, hogy a két verzió között lesz-e valamilyen kommunikáció.



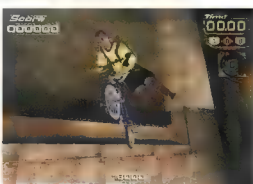
GRAVITY GAMES BIKE STREET. VERT. DIRT.

KIADÓ MIDWAY FEJLESZTŐ MIDWAY SAN DIEGO MEGJELENÉS PS2, GC, NINTX 2002. NYÁR PAL

Azt hiszem egyáltalán nem túlzás, hogy extrém-sport játékokból manapság észelős túlermelés van – az Activision nemrég jelentette be, hogy harmincnál is több ilyen programjuk áll fejlesztés alatt. A Midway frissen megszerzett Gravity Games-licencének (ez a legnagyobb extrém sport-show a világon) első gyümölcse a Bike lesz, amiben három pályatípust lesz kipróbálható. A Dirt annyit jelent, hogy egy földkupaclról ugratva kell egy minél jobb trükköt – és landolást – bemutatni. A Vert a félcsövet jelenti, míg a Street egy előre összerakott pályát jelent, ahol a grindolásnak is nagy szerepe lesz. Mindegyik fajtából 10-10



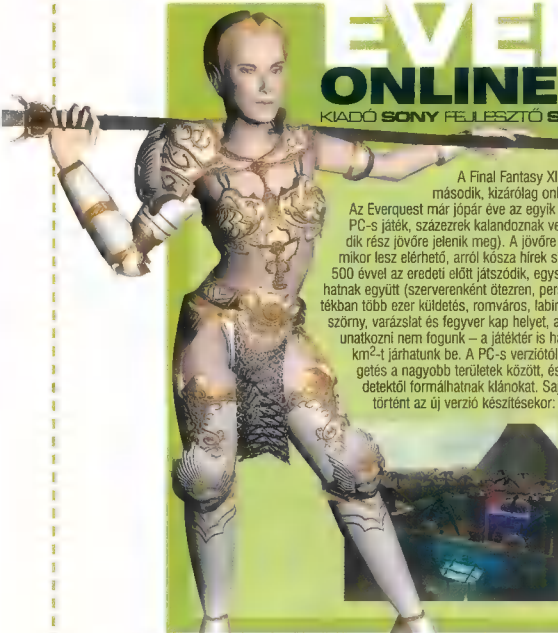
lesz, és különlegességük, hogy a legtöbbjük többszintes lesz – akár négy emeletnyi magasságokba is felmerészkedhetünk. A 21 játékosból hét profi GG-veterán lesz, a többi viszont a fantázia terméke lesz – kitalált bringások, valamint néhány elképzelhetően idióta versenyző lesz elnyerhető (egy interjúban egy fejlesztő megemlítette, miszerint az egyik ilyen „figura” egy sajtó lesz. Jól olvastad, egy sajtó!). A készítő körülbelül 1500 trükköt, valamint 40 zenészműt ígérnek.



EVERQUEST ONLINE ADVENTURES

KIADÓ SONY FEJLESZTŐ SONY ONLINE ENTERTAINMENT

MEGJELENÉS PS2 2003. TÁJASZ NTSC



A Final Fantasy XI után végre bejelentették a második, kizárólag online játszható PS2-es RPG-t.

Az Everquest már jópár éve az egyik legsikeresebb ilyen stílusú PC-s játék, százazrek kalandoznak vele nap, mint nap (a második rész jövőre jelenik meg). A jövőre megjelenő (hogy nálunk mikor lesz elérhető, arról kőszá hírek sincsenek) PS2-es változat 500 ével az eredeti előtt játszódik, egyszerre akár ötezen is játszhatnak együtt (szerverenként ötezen, persze több szerver lesz). A játékban több ezer küldetés, romváros, labirintus, több száz különböző szörny, varázslat és fegyver kap helyet, az egészen biztos, hogy unatkozni nem fogunk – a játéktér is hatalmas lesz, összesen 520 km²-t járhatunk be. A PC-s verziótól eltérően itt nem lesz töltőgetés a nagyobb területek között, és a játékosok rögtön a kezdetektől formálhatnak klánokat. Sajnos néhány rossz dolog is történt az új verzió készítésekor: kevesebb fajt választha-

tunk, a harc sokkal akcióorientáltabb lesz, és a grafika is igencsak elmarad attól, amit a három éve (!) megjelent eredeti tudott nyújtani. Remélhetőleg összekapják magukat a fiúk a Sony Europe-nál, mert mi is szeretnénk ebben az évztizedben kipróbálni a játékot!



SUPERMAN SHADOW OF APOKOLIPS

KIADÓ/FEJLESZTŐ INFOGRADES
MEGJELENÉS PS2 2002. ŐSZ NTSC

Áprilisi számunkban már beszámoltunk a Infogrames Xboxos Superman-játékáról, de most végre sikerült képeket szerezni a PS2-re készülékből is. A Shadow of Apokolips (nem elírás) animációs sorozat alapján készült, abból vették át az ellenfeleket, Superman képességeit, valamint annak készítői dobták össze a sztorit is. A háttérben a gonosz Darkseid mesterkedik (az Apokolips bolygó teljhatalmú ura), aki ősszelenségünknek, Lex Luthornak nyújt segítséget – így az új fegyvereket tud kifejleszteni, illetve felébreszti Metalt, a krypton-cyborgot. Rajtuk kívül is jónéhány ellenfél feni ránk a fogát: a játék során meg kell küzdenünk Kantoval, Parasite-tal, Livewire-rel és Interbotsszal is. Persze nem leszünk védtelenek, igen durva képességeink lesznek: perszelő tekintet, röntgen-látás, fagyasztó-lehelet, no meg a repülés és a szupererő (simán kitéphetünk egy fát a parkból, és azzal verhetjük le azokat a szerencsétleneket, akik nekünk támadnak). A programban 15 szint lesz, az Infogrames szerint mindegyik legalább egy órányi kikapcsolódást fog jelenteni.



SHINOBI

KIADÓ SEGA FEJLESZTŐ OVERWORKS
MEGJELENÉS PS2 2002. ŐSZ JAPAN

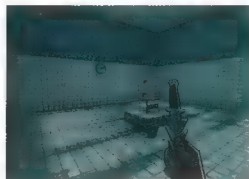
Az eredeti Shinobi még 1987-ben jelent meg a játéktérkében, egyike volt azon játékoknak, melyek meghozták a Sega számára a világhírt. A legutóbbi Shinobi óta (Shin Shinobi Den, csak Japánban jelent meg Saturnra) már hét év telt el, de az új PS2-es változat előreláthatólag még idén megjelenik (addig valószínűleg kap majd egy alcímet is a program). Az új konzolhoz új hős is dukál, akit Hotsumának hívnak, ő az Oboro-klán feje. Amikor egy nagy volumenű támadást követően az Oboro-klán elpusztul – és velük együtt fél Tókio is –, ő marad az egyetlen, aki kide-



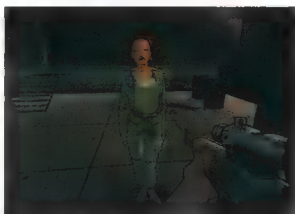
rietheti, ki törölte el a föld színéről a családját. Tókio feldúlt utcáin nem csak ellenséges ninják, de démonok és egyéb szörnyek is várnak majd ránk. A játék kevesebb platformelemet tartalmaz, mint az elődök, a hangszóly a közelharcon, illetve a különleges támadásokon van: ilyen például a stealth dash, ami egyszerre több ellenséggel is végez. Persze a shunikendobálás is megmarad, csakúgy, mint a ninjamágia – az viszont újdonság, hogy néhány akrobatikus mutatványt is végre tudunk hajtani – például felfuthatunk a függőleges falakon (mint a Tigris és sárkányban).

XIII

KIADÓ **UBI SOFT** FEJLESZTŐ **UBI SOFT MONTREAL**
MEGJELENÉS **PS2, GC, XBOX 2003. ELEJE NTSC**



Nagyon úgy néz ki, hogy a cel shading-technológia végérvényesen velünk marad, ebben a hónapban híreink között ez már a harmadik ilyen stílusú játék. A XIII egy népszerű (legalábbis a Ubi Soft ezt állítja) francia képregény alapján készül, és meglepő módon egy FPS lesz. A sztori meglehetősen zavaros, ugyanis Kennedy elnök meggyilkolása, illetve megvédelmezése van a középpontban, viszont a program a nyolcvanas években játszódik... A főszereplő egy amnéziás fickó lesz (ő hívja magát XIII-nek, ugyanis egy ilyen tetoválás van a testén), de rajta kívül még két karaktert irányíthatunk. A játékot a legújabb Unreal-motor hajtja, ami az ígéretek szerint kellőképpen gyors lesz mindhárom konzolon, továbbá rendkívül jó MIT biztosít. Mindegyik verzióban lesz osztott képernyős négyjátékos-mód, emellett az Xboxosban (és talán a PS2-esben) online megmérgetetésre is számíthatunk. A fenti egyveleget az teszi még különlegesebbé, hogy a játék egy része fekete-fehér lesz...



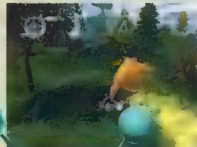
TOEJAM & EARL 3 ALL FUNKED UP

KIADÓ **SEGA** FEJLESZTŐ **TJE PRODUCTIONS** MEGJELENÉS **XBOX 2002. SZEPTEMBER NTSC**

Egy ilyen címmel rendelkező játék esetén a győztesek már gyanút foghatnak: ez tuti valami oltári nagy marhaság lesz! A háttértörténetbe belemerülve ez az érzés tovább fokozódik: a gonosz földlakók elcsórták Lamonté – a Nagy Funkapotamus – tizenkét szent bakelitjeit, és nekünk kell azokat visszaszerezni... ToeJamhez (a böhm sárga) és Earlhez (a piros lény) a küldetésben ezúttal csatlakozik egy kékbőrű hölgy, Latisha is. Fegyverként természetesen a funky ereje szolgál,

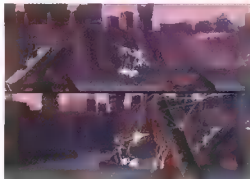


egyrészt hőseink ismerik a Funk Fu harcművészet minden csínját-bínját, másrészt pedig a zene hatalmával "funkyalhatják" is a gonoszokat. Persze a lényeg most sem változott, egy örült platformjáték maradt a sorozat harmadik része is, még az első részből ismerős random-pályák rendszere is megvan. Ott hatalmas világ és hatvan fellelhető tárgy vár ránk, tucatnyi különböző funkizálendő ellenfél, és persze 40 hamisítatlan funkynóta. A játék támogatni fogja a kooperatív játékot és az internetet is, ahonnan különböző kiegészítőket tölthetünk le.



ROBOTECH BATTLECRY

KIADÓ TDK MEDIACTIVE
FEJLESZTŐ VICIOUS CYCLE
MEGJELENÉS PS2, GC, XBOX 2002. ŐSZ NTSC

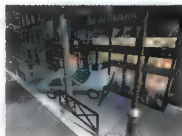


Az egyik első anime, ami Japánból indult nagy sikerrel tudott elérni angol nyelvterületeken. ■ Robotech volt (eredetileg Macross Saga volt a címe). Nehány bátorítatlan próbálkozás után itt az első komolyabb játékváltozat, amely az eredeti alkotók támogatásával készül. A játék az első sorozattal parhuzamosan játszódik. ■ Battlecry-ban egy Veritech Fighter pilótáját alakítjuk, akinek meg kell állítania a Zentradi katonák invázióját. Robotunk három formát ölthet: átváltozhat repülővé, battloiddá (ez a hagyományos mech-forma) és guardianá (az előbbi kettő keveréke). A repülőalak az űrben és a légi csatákban is használható, a guardian jetpackkel van felszerelve (ezzel is fel tudunk lőbenni a levegőbe). A játék kulcsa az lesz, hogy mindig a megfelelő alakot öltjük fel, hiszen minden formaváltozással módosul a fegyverzetünk és a páncélunk. A grafika cel-shading

effekt felhasználásával készül, annak érdekében, hogy a lehető legjobban megközelíthessék a játék alapjául szolgáló rajzfilm látványvilágát.

MIDTOWN MADNESS 3

KIADÓ MICROSOFT
FEJLESZTŐ DIGITAL ILLUSIONS
MEGJELENÉS PS2, GC, XBOX 2002. TÉL NTSC



A Midtown Madness-sorozat eddigi részei kizárólag PC-n jelentek meg – a harmadik epizód viszont csak Xboxon lesz elérhető. A RallySport Challenge fejlesztői állnak e mögött ■ játék mögött is, ami tulajdonképpen egy nagyvárosi versenyjáték. Ezúttal Washingtonban és Párizsban hoz-

hatjuk a frászt a mazsolákra és a gyalogosokra, mintegy harminc különféle autó üléseben. A játék egyébként a Driverhez hasonlitható leginkább, abból is azokhoz a pályákhoz, amikor menekülni kellett. Őt másik örülttel vágunk neki ■ kanyargós útnak, és persze a rendőrök már az első kanyarban ■ hátsónkra ragadnak. Három játékmód vár ránk: A Bilztben az a feladat, hogy elsőként érjünk célba, míg a Checkpointban az azzal bonyolódik, hogy a város néhány pontját mindeközben meg kell látogatnunk. Ezenfelül ■ City Cruise lehetővé teszi, hogy szabadon bejárjuk a városokat – így legalább kedvünkre felfedezhetjük a mellékutakat, a rövidítési lehetőségeket. Hivatatosan ugyan nem jelentették be, de igen valószínű, hogy interneten keresztül is játszhatunk a MM3-mal.



BATMAN DARK TOMORROW

KIADÓ KIDMO FEJLESZTŐ HOTGEN MEGJELENÉS PS2, GC, XBOX 2002. VÉGE NTSC

A superhősöket bemutató játékok manapság nagyon divatba jöttek – ebben a számunkban a hírekben szereplő Denevér- és Szuperekről mellett olvashatsz ■ Pokémonról is. A tavalyi E3-on még csak GameCube-ra jelentették be, az addig eltelt idő alatt azonban a Kemco megmondhatta magát, a Dark Tomorrow mindhárom új platformra megjelenik. A sztori a Batman-képregények írja, Scott Petersen állította ki, és szinte minden, azokból ismerős őselenség felülnek benne: Joker, Mr. Freeze, Poison Ivy, Black Mask – nagyon úgy néz ki, hogy miután letudtuk a programot, egy fű bűnöző sem marad Gothamban. A játék előre rögzített kamerazállásokat használ, a fejlesztők szerint a logikai feladványok és az akció aránya az utóbbi felé fog billenni. A rosszfiúkat egyébként a szokásos felszerelésünkkel (Batmobile, Batarang, Batgrapple) küzdhetjük le, ráadásul bőregyünk rengeteg harművészetben jártas, és alkalmazza is ebbéli tudását. A grafika – hűen a címhez – elég sötét árnyalatú, az viszont biztos, hogy superhős még sosem volt ennyire részletesen megformálva videójátékban, mint esetünkben Bat-mani – félelmetesen jól néz ki.



MADE IN JAPAN

KIADÓ/FEJLESZTŐ IREM SOFTWARE ENGINEERING MEGJELÉNYÉS PS2 2002. NYÁR JAPÁN



Az Irem software legújabb alkotása egy rendkívül érdekes ún. „survival adventure”, azaz sikerült megint egy „új” játéksíltust kitalálni, a túlélő kalandot. A közeli jövőben járunk: a Föld kontinensein sajnos elfogyott a lakóhely, megoldásként a tengerre költöznek az emberek. Mindez szép és jó mindaddig, amíg egy óriási földrengés meg nem rzza az egyik mesterséges szigetet. A mi feladatunk lesz az, hogy megmentjük a szerencsés túlélőket, és a lehető leghamarabb eltűnjünk a helyszínről. Érdekes módon a mentőakcióban nem egy akciósást és nem is egy harcias amazont, hanem egy fiatal újságról kell irányítanunk. A játék egyik legerősebb része, hogy hősünk idegell és fizikai képességei is vegesek, ezért ha elfáradunk, nem mehetünk tovább, míg jól ki nem pihentük magunkat. Minél farszabb műveletet hajtunk végre, annál hamarabb, és annál tovább kell majd pihenünk. A ZTT-ben sokat kell majd kommunikálni a túlélőkkel, és persze a táplálkozásra, menekülésre is kell számunk. Az már csak hab a tortán, hogy a fantasztikus sztorihoz gyönyörű grafika is társul. A terap illetve a szereplők kidolgozottsága eszméletlenül szép, leginkább a Shenmue-re emlékeztet. Monumentálisak a bejárható területek is, melyeket meg sem próbáltk holmi kódfejtékekkel „lebutítani”. Igazl-mas kalandnak ígérkezik, azonban európai megjelenésről még nincs szó...



ÁRNYABOFOÚ



Előző számunkban már beszámoltunk arról, hogy az Xbox európai fogadtatása a vártnál sokkal hűvösebb volt. Természetesen ezt a Microsoft is észlelte, és tettek bizonyos ellenlépéseket: levitték a konzol árát (ez csak a PAL-területekre, Európára és Ausztráliára vonatkozik). Ez azt jelenti, hogy április 26-tól 199 fontért/299 euróért lehet Xboxhoz hozzájutni (a régi ár 299 font, illetve 479 euro volt). Ez a magyar boltokban – a legolcsóbb helyeken – 80.000 forintost árcaudulákat eredményez. Azoknak sem kell elkieseredni, akik esetleg a drágább verzióból vásároltak, ugyanis kárpótlásképpen a Microsoft nekik egy kis ajándékkal kedveskedik. Ez az ajándék egy kontrollerről, és két játékból áll. A programokat a következők közül lehet választani (bármilyen nyelvről lehet igényelni): Halo, Amped, Bloodwake, Fuzion Frenzy, Rallysport Challenge, Project Gotham Racing, Azurik, NBA Inside Drive 2002, Munch's Oddyssey és Dead or Alive 3. Ahhoz, hogy megkapd a kívánt cuccokat, mindössze az eredeti számlát és a vásárlás körülményeit (helye, ideje) kell elküldeni a Microsoftnak – a kitöltendő formulát le lehet tölteni a konzol weblapjáról (www.xbox.com).

Természetesen a Nintendo válasza sem késett sokáig, körülbelül egy héttel a GameCube európai megjelenési dátuma előtt (május 3.) bejelentették, hogy leviszik a gép árát. Az eredeti 149 font/249 eurós árról 129 fontra – 199 euróra – csökkent a illa gép ára. Ez nálunk 48.000+ÁFA-t jelent. Kösz Microsoft, kösz Nintendo!



GETBACKERS THE STOLEN CITY OF INFINITE

KIADÓ/FEJLESZTŐ KONAMI
MEJELÉNYÉS PS2 2002. ŐSZ JAPÁN



A Konami legújabb próbálkozása egy kalandelemekkel dúsított szerepjáték. A Getbackers egy nagysikerű anime-sorozat Japánban; mi sem bizonyítja ezt jobban, mint az, hogy a játék születik a történet alapján. A program teljesen úgy fest majd, mint egy képregény, köszönhetően a cel-shading technológiának. A Konami által forradalmának beharangozott harcndszer minden eddiginél jobb és könnyebben kezelhetőséget ígér. Például, ha megmondjuk magunkat és a normál vagdalkozás helyett inkább a speciális támadásokat részesítetnénk előnyben, bármikor meg-

változtathatjuk első, „tévés” parancsunkat, amit a játék során egyszerre akár két karakternek is kiadhatunk. A Getbackersben helyet kap továbbá jó néhány verekedős jelenet is, melyek leginkább a Bouncerre emlékeztetnek. Ilyenkor a lehetséges ütéskom-binációk, melyet a négy funkciógombbal lehet előhozni, kirázolódhatnak a képernyőre. A képregényes grafika mozgás közben nagyon jól néz ki – sajnos a képek ezt nem igazán adják vissza. Egyelőre nem érkezett hír az angolra való fordításról, de reméljük, ami késik, nem múlik.

SQUARESOFT® HÍREK

■ SQUARE-MIX

Ebbe a számunkba végre sikerült belegyömöszölnünk a teljes Final Fantasy X végigjátást, éppen időben, ugyanis ■ játék május 31-én jelenik meg Európában. A FFX-ből eddig egyébként valamivel több, mint négymillió darab kelt el Japánban és Amerikában, ami ugyan normal esetben fantasztikus eredménynek tűnhet, ám jócskán elmarad a Square várakozásaitól. Hironobu Sakaguchi ugyanis azt nyilatkozta, hogy szeretnének nyolcmilliót eladni a programból – panasza azonban így sincs okuk, a Final Fantasy így is a világ egyik legtöbb példányban elkelt sorozata, most körülbelül 35 milliót tartanak.

Ezzel szemben ■ Kingdom Hearts eladásai (természetesen csak Japánban) felülmúlták a várakozásokat, a tervezett félmillió helyett már 650.000 ment el belőle, és még most is heti 30.000 fogy belőle. Ez azonban sajnos nem hozta helyre az anyagilag gyenge lábakon álló kiadót, akik kénytelenek szűkebben mérni az erőforrásokat: a cég a következő egy évben kizárólag Final Fantasy-játékokat fog kiadni. Ez egyrészt a FFXI-et jelenti, másrészt pedig a Final Fantasy XII-t – több fejlesztést rekesztettek be, hogy az embereket átirányítsák ezekre a projektekre. Utóbbi programra körülbelül egy évet kell várni, ■ legújabb közlések szerint ugyanis 2003 márciusában kívánják kiadni Japánban, év végén pedig Európában. Persze lesznek még más játékok is, de valamilyen módon ezek kapcsolódni fognak a FF-sorozathoz: WonderSwan Colorra (a Bandai által gyártott, ■ GBA-nál gyengébb képességekkel rendelkező kézikonzol) nemrég jelent meg a FFXV, és a következő két részt is ki kívánják adni rá. GBA-ra készül a Final Fantasy Tactics „remix”-változata: a játékszisztem változatlan marad, de a sztorit és a grafikát teljesen átalakítják, valamint bármikor lehet majd menteni játék közben (35%-os készülttségben van ■ program). A GameCubes játékokat még mindig nem fedték fel, de a fentiékből egyre valószínűbbnek látszik, hogy az anime-sorozat alapján készülő Final Fantasy Unlimited lesz az. Ezen felül a Squaresoft meg egyeztet a Quest fejlesztőcsapattal, hogy ezentúl ők adják ki az Ogre Battle Saga- illetve Tactics Ogre játékokat. A jelenlegi helyzetet azonban rendkívül bonyolult: ■ Quest a FF Tactics fejlesztésében vesz részt, a következő Tactics Ogrét (GBA-ra) a Square azon alkalmazottai készítik, akik három éve léceltek le ■ Questtől, a Quest egykori elnöke, Yasumi Matsuno pedig ■ FFXII elkészültét vezényli...

Az E3-on mindenestre csak két játék lesz kiállítva: ■ Final Fantasy XI japánul, illetve a Kingdom Hearts angolul. Érdekességként megmutatnak a legújabb Square-merchandise terméket, a Final Fantasy X-es Zippo öngyújtót. Ezen a Zanarkand Abes szimbóluma látható, valamint Jecht előtörténete néhány szóban összefoglalva. Az ára 11.000 jen, azaz 23.000 forint – a borsos ár mellett az is akadályozza a megvételét, hogy kizárólag 20 év feletti japánoknak adnak el belőle, és természetesen csak személyesen...



FINAL FANTASY XI



Örökös kedvencünk-ről, a Final Fantasy XI-ről egyre több információ lát napvilágot: ■ bétateszt már lezárult, a fejlesztők most illesztik be azon részeket a programba, melyeket – hogy ■ lőjek le ■ meglepéseket – nem raktak be a publikus változatba.

Korábban már említettük, hogy ■ kristályok igen fontos szerepet kaptak ■ játékban, ezekről végre kiderült, hogy mire szolgálnak. Összesen nyolcféle kristályt találhatunk, melyek a játék nyolc varázsszféráját képviselik (tűz-fagy, föld-levegő, víz-villám, fény-sötétség). Mindegyik másra jó, a lehető legkülönböztettebb előnyöket szereshetünk általuk. A tűzkristállyal például megsüthetünk dolgokat – például a szörnyek hentelesével szerzett vadhúst. Alapesetben a hústól gyógyulhatunk, és rövid ideig erősebbek leszünk, viszont a varázsszallalásunk csökken. A megsüti hús viszont emellett elmulasztja a mérgeket is. A többi kristály is a sütéshez hasonló előnyöket nyújt, bár ezek pontos használata nem teljesen világos. Az például rendben van, hogy ■ földkristályokkal gyógynövényeket kombinálhatunk össze, vagy hogy a fénykristályokkal tárgyakat egyesíthetünk, de hogy például a jég elematái kövek „keményítés” képessége mire jó, arról nem szeretnénk találgatni. Következő egyébként ■ harcok után kaphatunk, illetve a küldetések megoldásakor.

Az meglehetősen érdekes, hogy a csaták után nem kapunk pénzültalmat – ezért lesz igen fontos a Bazár. Ez azt jelenti, hogy a tárgyainkat felajánlhatjuk megvételre – beállíthatjuk az árat és megadhatjuk a cucc leírását. Ezután egy kis ikon jelenik meg a fejünk felett, ami jelzi, hogy benne lennénk egy kis bizniszben – a többiek ilyenkor egy gombnyomással megvizsgálhatják ■ felajánlott dolgokat, és ha tetszik nekik valami, akkor lehet szóban (pontosabban írásban) egyeztetni.



MEGJELENÉSEK

■ PS2, Xbox, Gamecube, Gameboy Advance

Itt jönnek a következő számunk megjelenéséig piacra kerülő játékok (vagy legalábbis az ismertebbek). Az Európa felé mértékadónak számító amerikai piac híreiről csillagokkal igyekszünk érzékeltetni szerény vélekedésünket az adott játék várható minőségéről.

USA PS2 megjelenési lista

Barbarian
17.máj Titus ★★★



Downforce
17.máj Titus ★★★

Scooby Doo! Night of 100 Frights
21.máj THQ ★★★

Medal of Honor: Frontline
28.máj Electronic Arts ★★★★★

Test Drive
28.máj Infogrames ★★★

Looney Tunes: Space Race
28.máj Infogrames ★★★

Mike Tyson: Heavyweight Boxing
28.máj Codemasters ★★★

F1 2002
29.máj Electronic Arts ★★★

Hidden Invasion
31.máj Conspiracy ★★

UFC: Throwdown
04.jún Crave ★★★★★

Jimmy Neutron Boy Genius
11.jún THQ ★★★

Fire Blade
11.jún Midway ★★★



Commandos 2: Men of Courage
12.jún Eidos ★★★★★

Pryzm Chapter One: The Dark Unicorn
13.jún TDK Mediactive ★★

Endgame
15.jún Sierra ★★★

Riding Spirits
15.jún BAM ★★★

Lethal Skies
16.jún Sammy ★★

Tom & Jerry: War of the Whiskers
16.jún New Kid Co ★★★

USA GC megjelenés



Virtua Striker 3 ver. 2002
21.máj Sega ★★★

RedCard Soccer 20-03
21.máj Midway ★★★

Legends of Wrestling
28.máj Acclaim ★★

Bomberman Generation
28.máj Majesco ★★★★

Lost Kingdoms
28.máj Activision ★★★★★

WWF Wrestlemania
11.jún THQ ★★★

USA GBA megjelenés



Bomberman Max 2 Advance
28.máj Majesco ★★★★★

Invader
28.máj Infogrames ★★★★★

Backyard Baseball
28.máj Infogrames ★★

Spirit: Stallion of the Cimarron
28.máj THQ ★★

Hey Arnold! The Movie
29.máj THQ ★

Guilty Gear X Advance
31.máj Majesco ★★★★★

Aero the Acrobat
01.jún Metro 3D ★★★★★

Urban Yeti!
01.jún Telegames ★

Downforce
03.jún Titus ★★

MegaMan Battle Network 2
04.jún Capcom ★★★★★

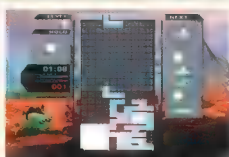
Lilo and Stich
05.jún Disney ★★★★★

Defender of the Crown
15.jún Metro 3D ★★★★★



■ Hunter The Reckoning - Xbox

Angol PS2 megjelenés



Tetris Worlds
17.máj THQ ★★

ISS 2
17.máj Konami ★★★★★

Deus Ex: The Conspiracy
24.máj Eidos ★★★★★

Final Fantasy X
31.máj Sony ★★★★★

Soldier of Fortune
31.máj Codemasters ★★

Need for Speed: Hot Pursuit
31.máj Electronic Arts ★★★★★

Medal of Honor Frontline
07.jún Electronic Arts ★★★★★

Star Trek Voyager: Elite Force
07.jún EON ★★

Drakan: The Ancient's Gates
07.jún Sony ★★

Spider-Man
07.jún Activision ★★

F1 2002
07.jún Electronic Arts ★★

Jade Cocoon 2
07.jún Ubi Soft ★★

USA XBOX megjelenés



The Elder Scrolls III: Morrowind
15.máj Bethesda ★★★★★

RedCard Soccer 20-03
21.máj Midway ★★★★★

Hunter: The Reckoning
21.máj Interplay ★★

Legends of Wrestling
28.máj Acclaim ★★

Wave Rally
01.jún Eidos ★★

Test Drive
04.jún Infogrames ★★

Mike Tyson: Heavyweight Boxing
04.jún Codemasters ★★

Commandos 2: Men of Courage
11.jún Eidos ★★★★★

Outlaw Golf
11.jún Pearson ★★

House of the Dead
15.jún Sega ★★★★★

Sega GT 2002
15.jún Sega ★★★★★

Shayde
15.jún Metro 3D ★★

TOPLISTÁK

■ USA, Japán, Anglia

Eladási toplistáinkkal szeretnénk bemutatni a világban uralkodó trendeket, legalábbis azokat, amelyek a játékiparban érvényesülnek. Ez vásárlási kiskosként is felhasználható, mégpedig a "tízmillió légy nem tévedhet"-elv alapján, azaz a felsorolások elején csücsülő játékok majdnem mindegyike kiválik valamilyen konkurencsei közül – ha máshonnan nem, akkor a marketingben mindenképp. A japán listákon szereplő programok esetében azért mindenképp ajánlott némi óvatosság, például ki tudja, hogy mi lehet az a Azumanga Donjara King...

■ USA eladási toplista

2002. április 14-20

- 1 Spider-Man**
Activision PS2



- 2 Grand Theft Auto 3**
Rockstar Games PS2
- 3 Gran Turismo 3**
Sony PS2
- 4 Spider-Man**
Activision Xbox
- 5 Super Mario Advance 2**
Nintendo GBA
- 6 Final Fantasy X**
Square EA PS2
- 7 Spider-Man**
Activision GC
- 8 Twisted Metal Black**
Sony PS2
- 9 Super Smash Brothers**
Nintendo GC
- 10 Metal Gear Solid 2**
Konami PS2
- 11 Max Payne**
Rockstar Games PS2
- 12 Halo**
Microsoft Xbox
- 13 Tony Hawk's Pro Skater 3**
Activision PS2
- 14 Sonic Adventures 2 Battle**
Sega GC
- 15 Virtua Fighter 4**
Sega PS2
- 16 NBA 2K2**
Sega PS2
- 17 2002 FIFA World Cup**
Electronic Arts Xbox
- 18 007 Agent Under Fire**
Electronic Arts PS2
- 19 Sonic Advance**
Sega GBA
- 20 Max Payne**
Rockstar Games Xbox

■ Japán toplista

2002. április 15-21



- 1 Netch Professional Baseball 2002**
Namco PS2
- 2 Kingdom Hearts**
Squaresoft PS2
- 3 One Piece Grand Battle 2**
Bandai PSX
- 4 Super Robot Taisen Impact**
Banpresto PS2
- 5 Tekken 4**
Namco PS2
- 6 Armored Core 3**
From Software PS2
- 7 Fire Emblem: Sealed Sword**
Nintendo GBA
- 8 Azumanga Donjara King**
Bandai PSX
- 9 Nobunaga's Ambition Ranselki**
Koei PS2
- 10 Pawapuro Kun Pocket 4**
Konami GBA
- 11 J-League Pro Soccer Club 2002**
Sega PS2
- 12 Capcom VS. SNK 2000 Pro**
Capcom PSX
- 13 Neon Genesis Evangelion PP**
Broccoli DC
- 14 Animal Forest +**
Nintendo GC
- 15 Resident Evil**
Capcom GC
- 16 Onimusha 2**
Capcom PS2
- 17 Powerful Pro Baseball 2002 Spring**
Konami PSX
- 18 Garakuta Kingdom**
Taito PS2
- 19 Japan Professional Baseball 2002**
Konami PS2
- 20 Pachi de Cho Mage 3**
Hechberry PSX



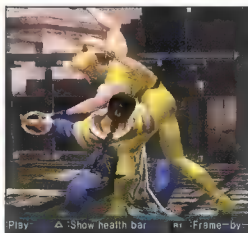
■ Anima Forest+ - GC

■ ANGOL toplista

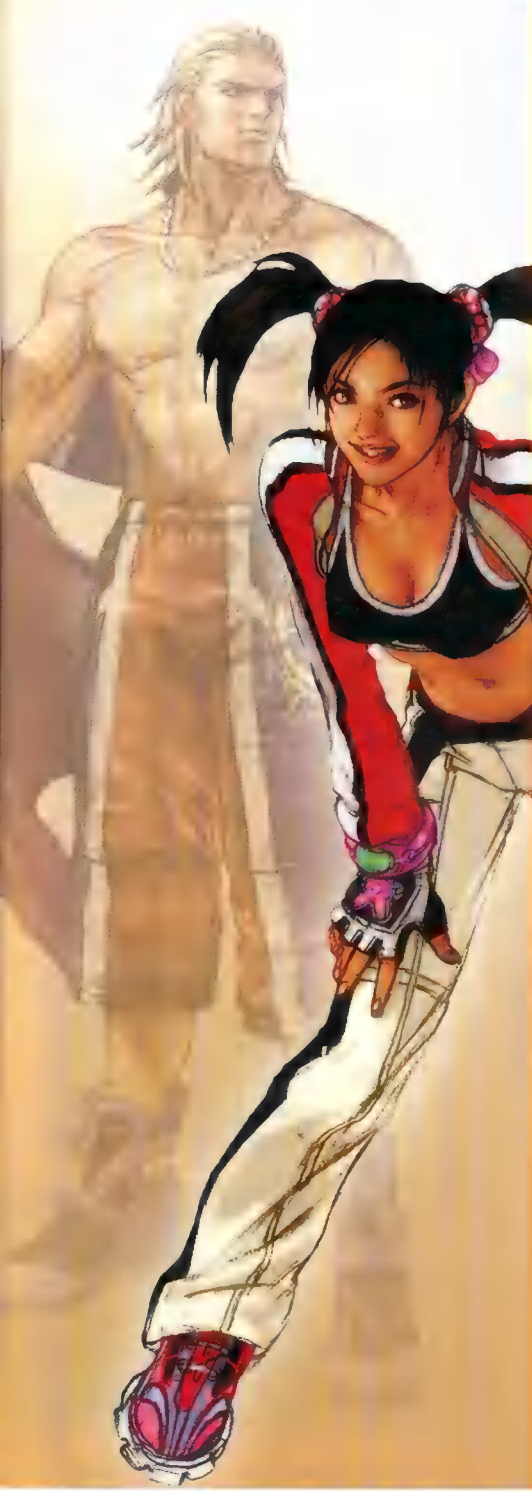
2002. április 17-21



- 1 2002 FIFA World Cup**
Electronic Arts PS2/Xbox
- 2 LMA Manager 2002**
Codemasters PSX
- 3 Grand Theft Auto 3**
Rockstar Games PS2
- 4 Halo**
Microsoft Xbox
- 5 Super Mario Advance 2**
Nintendo GBA
- 6 Metal Gear Solid 2**
Konami PS2
- 7 Tony Hawk's Pro Skater 3**
Activision PS2/Xbox
- 8 Max Payne**
Rockstar Games PS2/Xbox
- 9 Champ. Manager: Season 01/02**
Eidos Xbox
- 10 State of Emergency**
Rockstar Games PS2
- 11 Monsters, Inc.**
Disney Interactive PSX
- 12 Pro Evolution Soccer**
Konami PS2
- 13 Project Gotham Racing**
Microsoft Xbox
- 14 Harry Potter...**
Electronic Arts PSX
- 15 Knockout Kings 2002**
Electronic Arts PS2/Xbox
- 16 Sonic Advance**
Sega GBA
- 17 Crash Bandicoot XS**
Universal Interactive GBA
- 18 Dead or Alive 3**
Tecmo Xbox
- 19 FIFA 2002**
Electronic Arts PSX/PS2
- 20 Crash Bandicoot: Wrath of Cortex**
Universal Interactive PS2



■ Virtua Fighter 4 - PS2



■ PREPLAY

■ 2002 JUNIUS



■ Tekken 4



■ Tekken 4



■ Summoner 2



■ Summoner 2



■ TimeSplitters 2



■ TimeSplitters 2



■ Need For Speed Hot Pursuit 2

Tekken 4 (PS2)	20
Summoner 2 (PS2)	22
Tom Clancy's Splinter Cell (PS2/Xbox/GC)	24
TimeSplitters 2 (PS2/Xbox/GC)	26
Need For Speed Hot Pursuit 2 (PS2/Xbox/GC)	28

TEKKEN 4

■ KLASSZIKUS TEKKEN KIS DOA BEÜTÉSSEL

TÍPUS: VERSENY DOA KIDŐVÉLTÉSTŐ NAMCO

2002. OKT. PAL

Sajnos a Namco elég mostohán bánt az európai Tekken-rajongókkal (de ha ez vigasztal valakit, akkor az amerikaiakkal nemkülönben), hiszen a Tekken 4 majd csak valamikor az ősszel fog megjelenni PAL verzióban. Egy magára valamit adó konzolos újság azonban nem mehet el amellett szó nélkül, hogy időközből Japánban már kijött a játék, úgyhogy ennek örömeire rögtönözünk róla egy kis előzetest.

A Tekken 4 két évvel a harmadik részen lezajlott torna után játszódik. A jó öreg Heihachi – aki nélkül el nem lehet képzelni egy Tekkent sem – továbbra is aljas dolgokon tőri a fejét, ■ ezért rendezi meg az immáron negyedik King of Iron Fist tornát. Legutóbb nem sikerült elfognia Ogrét, ezért most másik utat választ alantas céljai elérésehez. A saját génjeit kívánja Ogré géneivel egyesíteni, minek révén egy új életformát akar létrehozni. Legalábbis ez a terv. Heihachi kutatói begyűjtötték Ogré vér- és szövetmintáit, amit a legutóbbi torna színlelően találtak, s hozzá is láttak a munkához. A kísérlet azonban csúfos kudarcba fulladt. Kiderült, hogy ■ gének egyesítése nem lehetséges egy harmadik típusú gén, az „ördög gén” nélkül. A harmadik torna végén Jin Kazama legyőzte



Ogrét, amit követően a saját nagypapja reptett gyilkos golyót belé, mire Jin atalaktul egy szörnyeteggé – ez most Heihachi számára egyértelművé tette, hol is kell keresni azt a bizonyos gént. Azonban bárhogy is kuktattak Jin után, nem akadtak a nyomára. Váratlanul végül mégis rámosolyog a szerencse ■ gonosz vénemberre. Arról értesül, hogy Jin apjának a testét (Heihachi ■ saját fiát 20 évvel korábban maga dobta be egy aktív vulkán kráterébe) egy bizonyos G Corporation nevű biotechnológiai vállalat lefagyasztva tartja. Ha az unokájában megvolt a szükséges gének, akkor nyilván annak apjában is jelen vannak – gondolja Heihachi, s katonákat küld, hogy elrabolják Kazuya maradványait. Azonban hatalmas meglepetésre az kell tapasztalnia, hogy a G

Corporation újrareálesztette Kazuyát – aki így meglóg a kommandósok elől, s ezután persze bosszúra szomjazik. Neki állít csapdát Heihachi az új torna megrendezésével, az egész Mishima Zaibatsu irányítását ajánlja fel tétnek. Kazuya ugyan maga is tisztában van ■ kelepével, de nem lát más esélyt a revansra, s benevez a versenyre. Mint ahogy benevez persze számos más versenyző is...

A Tekken 4-ben javarészt ■ már megszokott harcosok vannak, igaz sajnos kevesebben, mint a Tekken Tagban. Bevallom, jómagam már a játéktérben is eléggé nehézményeztem, hogy hanyagolták ■ két kedvencemet, Michelle-t és Armor Kinget (utóbbit megölte ■ forgatókönyvíró), akik pedig igazi veteránoknak számítottak már – de végül is Julia vagy King is beváltik helyettük. Szóval ha csökkent is a létszám, vélhetően hozzáam hasonlóan mindenki talál magának karaktert.

A következő régi kedvencek választhatók: Hwoarang, Yoshimitsu, Julia Chang, Lee Chaolan (mint Violet), Ling Xiaoyu, Lei Wulong, Kazuya Mishima, Paul Phoenix, Jin Kazama, Nina Williams, Bryan Fury, Heihachi, King, Marshall Law, no és a két macsó, Kuma és Panda. Az öreg harcosokon



kívül plusz van négy új figura: Craig Marduk, ■ robusztus, izomagyú Vale Tudo harcos; Christie Monteiro, aki a táncos harmadművészetnek, a capuerának a gyakorlója, s mellesleg Eddy Gordo tanítványa; azután indul még Steve Fox, a brit boxoló; végül Combót, a harci robot, „aki” Violet cégének a csúcs-terméke, ■ épp tesztelés alatt áll. Marduk pankrátoros stílusa Kingéhez áll elég közel, Christie természetesen Eddy pedagó a játékban, Combót legfőbb érénye pedig ■ mások leutáztatása, ezért teljesen új harcmodort tulajdonképpen csak Steve képvisel az újoncok közül. Az ő stílusa viszont olyannyira új, hogy azt talán egyetlen Tekkenes se fogja díjazni. Történetesen neki egyáltalán nincs rúgása. Rúgások helyett ő a kitérésék és az elhajolások nagymestere.

Mivel a mozdulatok gyakorlati kipróbálásra egyelőre még úgys sokat kell várunk, ■ mozgások részletezésébe még nem menénk bele. Viszont azt elárulhatjuk, hogy általánosságban mire lehet felkészülni. Nos nagyon úgy tűnik, hogy a játék gyorsabb lett. Talán ezzel áll összefüggésben, hogy ■ mozgások időzítése sem teljesen a régi. Bizonyos karakterek esetében szinte teljesen





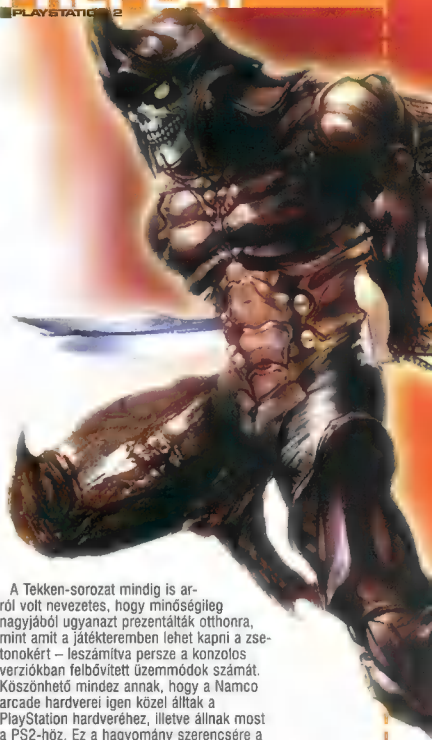
újra kell tanulni mindent. Azután olyan új mozgások is be lettek iktatva, amelyekhez hasonló egyáltalán nem volt a korábbi részekben. Az egyik mindenki által alkalmazható új technika a pozícióváltás. Megragadva az ellenfél karját átránthatjuk a másik oldalra. Figyelembe véve, hogy ezúttal sarokba tudnak szorítani minket, ez a mozdulat felettébb hasznos tud lenni a szorult helyzetekben – a korábbi részekben viszont nem lett volna értelme.

A sarokba szorítás persze nem lenne lehetséges valódi 3D-s hátterek nélkül, s ezzel akkor is érkeztünk a legfontosabb újdonsághoz. Mint emlékeztet, a Tekken Tag Tournamentben egy kicsit meg volt „trükközve” a 3D-s helyszín: a küzdőtér – vagyis a talaj – el volt különítve a háttérelmekről, és diszkrétén mindig úgy volt csúsztatva, hogy sosem lehetett beütközni a környező falakba, vagy épp az öklüket rázó szurkolókba. Nos ez a Tekken 4-ben már nagyon így. Teljesen 3D-s-ek a tájak, magyaráz a Dead or Alive 3 arénához hasonlóan – bár sajnos azért nem annyira – interaktív a terep. Az utcanépek véredek például odaláthatjuk az ellenfelet egy kirakat üvegére, vagy szétterhetünk a fejével egy telefonfülkén. A fedett területeken – mint amikor egy parkolóházban folyik az adok-kapok – még a plafon is oszthat pótkonak. A játék egyik legcsodálatosabb háttér-eleme egy lovas szoborcsoporthoz egy felhőkarcoló tetőjén, ami szintén aktív résztvevőjévé (vagy helyesebben fogalmazva inkább áldozatává) válhat a küzdelemnek, hiszen vandál módon teljesen szétbomláshatjuk – természetesen az ellenfél koponyáját/hátát használva porlóránk. A helyszínek tehát most nem csak a hangulatukban különböznek, hanem kihatással vannak a bunyóra. A beszorítással egy új taktikai elem lépett a játékba. Ha valaki odaszegnek a falhoz, azt nagyon keményen meg tudják kombozni, majd miután összeesett, meg a földön is rugdoshatnak rajta párat... Eppen ezért már csak az sem mindig, mekkora terület áll a rendelkezésünkre. Ha például nem lehet hátrálni, vagy kénytelenesen elbukfencenni, az határozottan kedvez az olyan „játékosoknak”, mint Hwoarang (Nem rúgógép, hanem taktikus harcos – Grath) vagy Law. Márpedig amellett, hogy vannak kifejezetten tágas arénák, vannak ropant aprók is. Egyszer nyílt terepen, egy



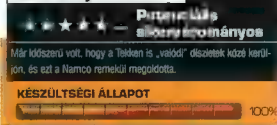
reptér kifutóján verekszünk, hatalmas utas-szállító gépekkel a háttérben, máskor meg szűk rakatépületben, szurkolókkal vagyunk körülvéve. Míg előbbinél csak szerencsével tudnak minket a parkoló repülő futóművére felkenni, addig utóbbinál csak szerencsével tudjuk elkerülni, hogy a tömegről ne állandóan az ellenfél öklébe pattanjunk vissza. Itt érdemes megjegyezni, hogy a szétterhető dolgokon kívül az interaktivitásból olyasmikre is futotta, mint hogy az emelt szurkolók elődőljenek, amikor nekik csapódnak a súlyos testek, avagy elfussanak a félre ment rúgások előtt. A reptéren bámszkodó szurkolók leg-alábbis vannak annyira elővigyázatosak, hogy időben eliszkoljanak a bunyósok útjából.

A Tekken 4-ben gyakorlatilag ugyanazokat az üzemmódokat rendszeresítették, mint a Tekken 3-ban, tehát sajnos nincs tag mód (maximum team battle mód, ahol egymás után következnek a csapattársak). A Tekken 4-ből a szempontból abszolúte hagyományos Tekken, s szokásos lehetőségekkel. Az egyjátékos módban a „sztorizó” mód a lényeg: minthogy alapvetően csak tíz karakter választható, ezen a módon kell végigverekednünk magunkat az egyes karakterekkel, s úgy aktiválódnak a többiek. Valamennyi karakterhez klassz megnyerés-animációk tartoznak, s konkurens Virtua Fighter 4-gyel vagy a DOA3-mal ellentétben a különböző szereplők történeti igényesebben vannak megírva, belőlük kiderül, ki miért szállt harc-ba, s – a lehetőségekhez képest – egyik sem túl ideális mese. A sztorizáson kívül van a játéktérmi mód, ami kiegészül egy időmérés tite attack móddal, van túlélő mód, gyakori és tréning (az egyikkel az egyes mozdulatokat tanulhatjuk meg, míg a másikkal edzhetünk), persze kétjátékos mód is választható, és végül nem elhanyagolható a Tekken Force mód sem. Ha netán valaki lemaradt volna a hármas epizódról PSX-en, ez utóbbi egy olyasfajta játékmód, mint az ósgrégi, oldalra scrollozó (Final Fight vagy Double Dragon) akciójátékok voltak, melyeknél egyszerre akár 3-4 ellenfél ront ránk, s csak úgy lehet haladni, ha mindenkit elintézzünk. Persze a Tekken 4-ben már ez is nagyon túli 3D-s terepen zajlik. Jó hosszú utakon araszolva egész kis hadsereget kell elkalapálnunk, melynek katonái akár hatos vagy nyolcas csoportokban is támadnak. A nagyobb szakaszok végén főellenések vár-nak ránk, akiket a választható karakterek személyesítenek meg.



A Tekken-sorozat mindig is ar-
ról volt nevezetes, hogy minőségileg
nagyjából ugyanazt prezentálták otthonra,
mint amit a játéktérben lehet kapni a zse-
tonokért – leszámítva persze a konzolos
verziókban felbővített üzemmódok számát.
Közönhető mindez annak, hogy a Namco
arcade hardvere igen közel álltak a
PlayStation hardveréhez, illetve állnak most
a PS2-höz. Ez a hagyomány szerencsére a
Tekken 4 „személyében” is tovább él. Aki
tehát megnézi az automatát a játéktér-
ben, az tudja mire számíthat. Lehet csorgat-
ni a nyilat, illetve jobb híján egyelőre beérni
azzal – szerencsére több hazai játéktér-
ben is hozzáférhető. Alternatív lehetősé-
ként esetleg meg lehet rendelni a japán
PS2-változatot (bár ahhoz ugyebár import
gép is szükséges), vagy... de inkább nem fű-
zöm tovább a gondolatot. Ejnye no, az euró-
pai játékiadók bosszantó huzavonája né-
ha bűnös gondolatokat ébreszt az emberben.

Első benyomások



SUMMONER 2

■ AZ ISTENNÉ VÁLÁS KÉZIKÖNYVE

TIKUS BEKALANDI ■ A MAGYAR SZUPERHERO VOLTON MEGJENÉSEN 2002. ŐSZ

Mind az USA-ban, mind Európában a PS2 debütálásával együtt, launch title-ként dobta piacra a THQ a Summoner című RPG-jét. A PAL-verzió egy jó éve jelent meg, és a maga idejében az egyik legjobban várt PS2-es RPG-nek számított, de (a szövevényes sztori ellenére) összességében átlagos prezentációja miatt megreztelte a léceit – ennek megfelelően a fogadtatása is vegyes érzelmeket keltett. A Volition fejlesztőcsoport anno még PC-n, a Descent: Freespace című 3D-s űrhajó szimulátorral alapozta meg a hírnevét, de azóta már az új Sony-konzolokon is letehték a névjegyüket, (a Summonerén kívül) a Red Faction névre hallgató FPS-el. Akinek még nem állt össze a kép, vagy esetleg nem ismerné az első részt, annak most nyitjuk fel a szemét: egy teljesen háromdimenziós fantáziaviágban játszódó szerepjátékról van szó, melyben külső nézetből irányítjuk hőseinket. Aki bírja az angolt, az már a címiből megmeszelhetné (summoner magyarul idezőt jelent), hogy központi szerepet foglalnak el a játékban a különféle, nagyhatalmú és erejű, varázslat segítségével megidézhető teremtmények.

A történet húsz esztendővel az előző rész befejezte után játszódik. Az első rész főhőseinek, Josephnek a sorsa beteljesedett: egyesítve a nyolc idező-gyűrű erejét, egy Urath nevű istenné avanszált. A folytatásban –

Medeva és Orenia helyett – már ugyanannak a világnak a túlsó fe-



lén, egy másik kontinensen, a Halassar, Galdry királyságokban és Munari városában szövik a történet. Az ősi időkben a Laharah nevű istennő elültetett egy magvat, melyből a helybéli Országimázs-központ, azaz Eleh fája, minden teremtes forrása hajtott ki – és mellékesen megteremtette az Elsősülőt is, aki viszont Halassar birodalmának alapítója lett. Hosszú korokon át, bölcs királyok uralták az országot, akik mindvégig az istennőhöz hűen kormányoztak. Egy zord napon azonban hatalmas vihar tört ki, amely elpusztította Eleh fáját. Csőstül gyűjt a baj: az előző affér tetejében Laharah is lelepett, de előtte persze megígérte, hogy viszszerát és meggyógyítja a fát. Ezután persze – jó RPG-hez hűen – Halassar uralkodói lelérték az igazság útjáról, és a Laharah istennő iránti istentisztelet örögi és pervers szertartásokkal alakultak át. Ők voltak – elsősülők, huvasarimok, azaz nekromanták, akikkel már az első részben is összefutottunk. A szomszédos birodalom, Galdry akkori uralkodója, I. Githrian azonban szétcsapott a gonosz erők közt, és visszaállította a Laharah-hílet. Ekkoriban születtek az első próféciák arról, hogy a birodalom egyszer újra régi fényében csillog majd, egy szép napon az istennő is visszerát, és véglegesen elpusztítja a gonoszt. Ezek az írások végül – Jósílatok Könyvében lettek összegyűjtve.

A Galdry Királyság két ezredéve küzd – több-kevesebb sikerrel – a szomszédos államokkal, per pillanat II. Azraman király uralkodik azon területek felett, ami a birodalmából és Halassarból megmaradt. 20 évvel ezelőtt, Joseph istenné válásának idején, a királyság egyik eldugott hegyi falvacskájában megszületett egy gyermek, akit Laharah főpapja az istennő reinkarnációjaként aposztrofált és rögtön magához is vett. Milliók és milliók követek a leánykát a jósílatok beteljesülése és a Paradicsom elővetelének ígéréteiben, köztük II. Azraman testvére, Taurgis is. Lévéen két dudás nem fér meg egy csárdában és a király egyben kívánta tartani birodalmát, kitért a háború, melynek végén Halassar újra elnyerte függetlenségét, a csőppög pedig 4 (azaz négy!) évesen elfoglalta a trónt.

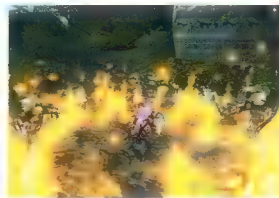
Főhősnk meglepő módon hölgy, és még ennél is meglepőbb módon nem is csak egy egyszerű kalandor vagy mezei lovag – ugyanis magát a Megváltót irányítjuk a játékban. Árul-



juk el végre a nevét is, és mindjárt kiderül, miért is került ilyen kínosan egészen eddig. Még nem teljesen tisztázott ugyanis, hogy hívják: egyes (újabb) források szerint Pava, a hivatalos FAQ (ez még régebbi datálású) azonban Maiaként említi. Mindegy, a sztoriban ez ügysem fog főszerepet játszani, úgyhogy mi maradjunk a Maia-nál, aztán ha a kezünk közt lesz a program, majd ugyanis meglátjuk. Egy azonban biztos: a Volitionnál nem sokat cizóznak a kalandjátékok befejezését illetően, ugyanis a célunk – a próféciák beteljesítésével – most is az istenné (azaz Laharahh) válás lesz. Ezenkívül egyébként nem sok kapcsolódási pont lesz a két játék között, tehát az is nyugodtan nekikezethet, aki a Summoner első részét még csak hirbőri sem ismeri. Egy aprócskának tűnő, de lehet, hogy a történet alakulásában később fontos szerepet játszó momentumot még megemlítenék: Maia népe Laharahot egy jóindulatú, teremő lényként tiszteli, míg Joseph kultúrájában ugyanő a halál gonosz istennője.

Egy – sokkal fontosabb – különbség, hogy míg a fejlesztők az első rész világának megalkotásához az i. e. középkori Európa és Japán kultúrákból merítették, addig ebben a részben (naoha sok idő nem telt el, csak a képzeletből távolsgá hatalmas a két helyszín közt) már újabb dimenziókat is megnyitottak. Aho-





gyan haladunk előre ■ történetben, új fajokat, bizzarrabból-bizarrabb szörnyeket és új dimenziókat fedezhetünk fel, az egyik fejlesztő egy interjúban pedig még azt is elárulta, hogy nem minemű sci-fi beütés is lesz a játékban, robotokkal és löfőgéyekkel. Megmondom őszintén, nekem itt egy kicsit lehadt a lelkesedésem: jobban szeretem, ha egy klasszikus fantasy-történetbe nem keverednek bele technokraták szálak, de ez egyrészt szigorúan a magánvéleményem, másrészt ettől még elcsúszhat jól is a dolog.

Maia idező képessége a végzetével van szoros kapcsolatban – megvan ■ ereje és ■ tudása ahhoz, hogy az Aosiin, ■ istenek nyelvén írjon. Az Aosi egyben tehát a teremtés nyelve is – ha leírjuk ily módon pl. a "fa" szót, ezzel létrehozunk egy fát. Az isteni erő és tudást hősünk az ún. rúna-kövekből nyeri, melyek ■ világ számos pontján szétszórva hevernek. Az ismeretlen erdőtű kövek mindegyikébe egy Aosi nyelven íródott rúna van belevésve, ezeket fellelve és elolvassa Maia megtanulja megidézni a teremtményeket. A folyamat egybeírta nem teljesen szokványos metodikával zajlik: tulajdonképpen nem ■ semmiből (avagy mannából) teremtnünk egy lényt, hanem Maia önmagát transzformálja, változtatja át egy másik élőlényre. Azért az isteni erőnek ez is egy éppen elég hatásos megnyilvánulása, nem igaz? Amellett, hogy kiválasztott és nagyhatalmú uralkodó már a kezdetek kezdetén, a királynő azért csak az Odóni faj (ők Halasszár és Galdyr öslakosai) egy képviselője, ezáltal természetes vonzódást érez a tűz és a tűzalapú varázslatok iránt.

Egy valamirevaló szerepjátékban azonban – mégoly hatalmas erők birtokában is – egyedül nem sokra mennénk, röviden bemutatott tehát a többieket is. A végzet felé vezető utunkon összesen hét másik társ csatlakozik hozzánk, akik közül a játé-

kos egyidőben hármat irányíthat. Sanganil szintén a gyengébbik nem tagja, bár az egyáltalán nem vehető rája észre. Örgylikos, aki saját káráért áruhá el azért, hogy Maia életét megmentse – benne egy igaz és írántok teljesen elkötelezett társra lelhetünk. Kiválóan ért a különféle halálos lötytyök kutyulásához, melyeket vízi állatok mérgeiből ■■ elő, és abban is profi, ha észrevétlenül valaki háta mögé kell lopózni, majd felbecsapni egy ólmossóval. Taurgist már futólag említettem, ő tehát egy herceg, Maia riválisának, a királynak ■■ öccse, személyesen vezette győzelemre seregeinket a Halasszár fűgettségéért vívott harcban. Szenvedélye a történelem, de a könyvtárak ódon papirjai és kötetei mellett a fegyvereket is ugyanolyan előnnyel forgatja. Krobilus Urath egy fiatal misszionárius, célja, hogy rendjén belül minél magasabb pozícióba emelkedjen. Eleinte nem lesz haver, ugyanis Medeva földjéről egy keresztshadjárattal vezet Halasszár ellen, de később csatlakozik hozzánk – ezenkívül egy nagy titkot is ismer, ami Maia sorsával kapcsolatos. Morbazan gladiátorként próbált szerencsét Munari város arénájában, és – jóllehet hatalmas és erős – mégis leginkább a magját használja alapvető eszközként a konfliktushelyzetek megoldásánál. Származása már sok spekulációnak szolgált az alapjául, de lélekpusztító tévelyessége legendás híré. A titokzatos isten, akit csak ■■ "Láthatatlan" néven emlegetnek, hozta létre – ismeretlen okból – a furcsa technikai entitást, larit. Fém-csontvázára integrált energifegyverrel harcol, és speciális drágakövekből nyeri az ezek működtetéséhez szükséges naftát. Neru herceg is érdekes karakter

lesz: nevének emlegetése évszázadok óta rettegést ébreszt ■ hajóskapitányokban és a tengerparti települések lakóiban. Egyesek egy különleges, víz alatti szörnyeket tartják, mások szerint egy sárkány, aki az Efel Tengerének egy elhagyatott szigetén él, de az is előfordulhat, hogy csak egy közönséges halandó. Titokzatos figura, ennyit azért tudunk róla. És végül, de nem utolsósorban visszatér a jó öreg Yago, aki az első részben Joseph tanára volt. Az Aosi nyelv nagy tudosa lányát, Rosalindot (szintén ismerős arc), a lona apátság főpapnőjét keresi, aki nyom nélkül eltűnt.

Ezzel ■ csapattal karöltve kell tehát szembe szállnunk a ránk leselkedő veszélyekkel, amellyel igen hosszú történetet alkotnak. Galdyr királya nem szívesen lát minket az elők sorában, Urath seregei betörésre készen állnak a tataroknál, Munari város katonáiban a titokzatos Láthatatlan fortélyos és sötét konspirációkat szövöget – mindenki mindenkiélen baljóslatú öszeskúsvést készít elő és örödi tervekkel esszel ki a elpusztításunk érdekében. Egy tolvaj kifosztja ■■ szentélyeket és elcsalnak minket az Efel Tengerére is – kalandban és izgalomban tehát bősséggel dúskálhatunk.

A ellenfeleinkkel való idejű csatákat fogunk vívni – ennek érdekében teljesen újírták ■ harcrendszert, hogy minél tökéletesebben alkalmazzuk a többfés közlelemhez. Harminc különböző képelelbel, egotikus helyszínt járhatunk be, közlünk típusú szigeteket, jégbarlangokat, misztikus városokat. Az első részhez hasonlóan több száz szereplővel (NPC) beszélhetünk – és nyilván milliónyi mellékletet és teljesítenünk kell, ha hűek maradnak a sorozat szelleméhez (amikor az első részt gyűrtm, előfordult, hogy nem fért ki a képernyőre (PC-n) a küldetések egysoros címe, annyit volt belőlük). Tizenkét megidézhető lény (illetve transzformáció) lesz összesen, közülük olyan beszédes nevek, mint a Blade Of Sand vagy ■ Blood Juggernaut. Mint írtam, egyszerre három karaktert irányíthatunk, és egy speckó menüben állíthatjuk össze a varázslataikat, felszerelésüket és sorrendjüket (gondolom, a Final Fantasy X azért meglehetett egy csöppet az alkotókat...), az RPG-ben már megszokott tapasztalati pont gyűjtés is itt lesz, ezekből a különleges képességeinket (varázslatok, lélekszívás, méregkeverés) tuningolhatjuk majd nyakra-főre. Egysszóval minden adva egy jó kis szerepjátékhoz – már ami ■ belbecsét illeti, reméljük, hogy a külsinnel sem lesz semmi gondunk (bár az eddig publikált képek nem keltettek bennem valami hihetetlenül lehangoló benyomást) – és akkor idén ősszel nem csak mi emelkedhetünk isteni magasságokba, hanem a játék készítői is.

Első benyomások

★★★

Majd megidéz!

Remélem Mordoból lesz, mint előző és a helyenként furcsának ható ötletek most végül kiker - ebben az esetben egy regisztrált RPG-vel gazdagítja a PS2-es világot

KÉSZÜLTÉSI ÁLLAPOT

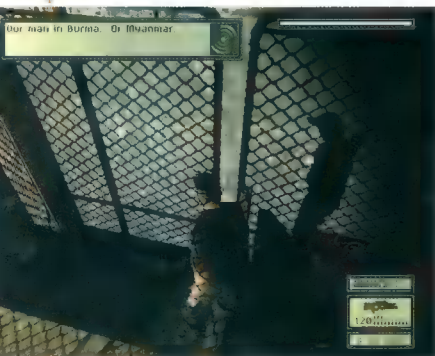
80%



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

■ VESZÉLYBEN A METAL GEAR SOLID 2 TRÓNJA?

TÍPUS: KIADO RED STORM FELDZŐTŐI DEI BOFT MENNY: XBOX 2002. ŐSZ NTSC PS2, GC 2003. ELEJE



Tom Clancy érdekes egy figura: nem csak elismert és népszerű író, a politikai krimik nagymestere, de tevékenyen részt vállal a saját maga alapította fejlesztőcég munkájában: az ő könyvei adják a háttérét a programoknak, és általában a küldetések felépítésében is segítséget nyújt a designereknek. Az egész a Tom Clancy's Rainbow Six-szel kezdődött, még 1998-ban – azóta már öt másik, Clancy nevével fémjelzett kommandós program jött ki PC-n, no meg számtalan konzol-átírat (nemrég jelent meg például GameBoy Advance-ra a Rainbow Six: Rogue Spear).

Tom Clancy eddigi játékaiban mindig központi elemét képezte a csapatjáték, mindig egy parancsnok szerepét vehettük át, és egyrészt megtervezhettük az akcióit, másrészt bevetés közben is adhattunk parancsokat egységünk tagjainak. A Splinter Cell ez a játékmenet a múlté, a RedStorm egy új területre akar behatolni, a lapokadós kérmjátékok közé. Ezt a területet jelenleg a Metal Gear Solid uralja, nem véletlen, hogy a Splinter Cellt ilyen későn mutatták be (már másfél éve áll fejlesztés alatt), nem akartak vele szegényt vallani.

A főszereplőt Sam Fishernek hívják, és ő

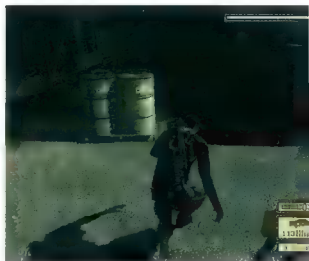


egy ügynök, mégpedig a lehető legtitkosabb fajtából. Az amerikai Nemzetvédelmi Hivatal irányítása alatt álló, csak néhány igen nagyhatalmú ember által ismert Third Echelon nevű terroristaelhárító csoport tagjaként Sam meglehetősen hírnevet vívott ki magának, a szakmában mindenki elismeri képességeit. A Third Echelon ügynökei szinte teljhatalommal vannak felszerelve, bizonyos – ám széles – határok között bármit megtehetnek. A pontos történetről egyelőre nem szivárogtatott ki semmi információ, az viszont biztos, hogy a program ezen tekintetében nem lesz gyengye, hiszen Mr. Ezer írta a nagy részét. Az minden-



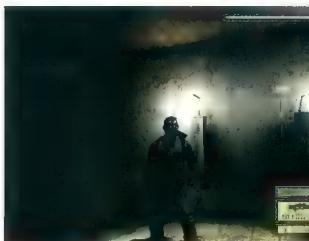
esetre biztos, hogy legalább 14 küldetés kap majd helyet a DVD-koronon és egyrészt a kívülről Amerikára törő sörperek ellen kell felvennünk a harcot, másrészt pedig a korrupciós vezetők ellen.

Küldetéseink szinte semmiben nem fognak hasonlítani a RedStorm eddigi játékaiban tapasztaltakra: itt egyedül kell helytállnunk; nincs előzetes tervezgetés, nincsen több csapatnyi emberünk, és ebből kifolyólag ha egyszer meghalunk, akkor kezdhetjük újra a pályát (a korábbi játékokban bebújhattunk valamelyik katonánk bőrébe, ha az eredetileg általunk irányított fazonzt leölték). Az egyes küldetésekben nem csak egyféle teendőnk lesz, hanem egy-egy misszió több alfeladatot fog állni. Sam egyik, a nyilvánosságának bemutatott akciójában például az volt a feladat, hogy be kell lopakodni egy titkos üzembe, meg kell szerezni a terhelő bizonyítékként funkcionáló titkos iratokat, alá kell aknáznunk a gyár bizonyos pontjait, majd el kell menekülnünk a rövid időn belül felrobbanó épületből. Már ez alapján is látható, hogy a változatosságra nem lesz panasz. Remél-



hetőleg minden pályát sikerül megcsinálni ilyen izgalmassal.

Az is jelentős változásnak számít, hogy míg az eddigi Clancy játékokban szinte mindig az volt a feladatunk, hogy a lehető legnagyobb tüzerrel alkalmazva vadászunk le minden közelben levő gonosztevőt, addig a Splinter Cellben az lesz a fontos, hogy ne vegyenek észre minket az örök. Ez persze nem azt jelenti – ami szerintem egy rendkívül ócska megoldás –, hogy ha meglátnak minket, akkor Game Over, és a küldetést kezdhettük újra, hanem azt, hogy akkor a katonák riasztják társaikat, és hamarosan egész brigádok indulnak felkutatásunkra. Pontosan ezért változott meg felszerelésünk, a hatalmas pusztítást – és ezzel együtt zajt – okozó gránátok, golyószórók és egyéb durva fegyverek helyett csöndes gyilkoló-szerszámokat fogunk magunkkal cipelni, hangtompítottal felszerelt cuccokat, késeket. Sőt, néhány olyan eszközünk is lesz, ami nem feltétlenül halálos sebzést okoz. Ilyen például a tézer névre hallgató darab, ami egy elektromos fegyver. Igaz, hogy nem lőhetünk vele túl messzire, viszont ha talál, akkor az áldozat úgy érzí magát, mint akibe villám csap (félmílió volt üti meg), és néhány órára leheveredik alulán egy kicsit – optimális esetben már felébredne, mi már egy küldetéssel odébb vagyunk. Lesz egy kis sokkolónk is, amit ugyan csak testközeliből lehet használni, viszont ehhez ugye nem kell lösz. Samnek igen nagy figyelmet kell fordítania





az észrevétlenségre, ezt a csendes gyilkolás mellett mással is elérhetjük. Fontos lesz például az, hogy a hullákat és az ájult testeket elrejtjük: csakúgy, mint a Metal Gear Solid 2-ben, itt is riadóznak a katonák, ha egy tetemre bukkannak. Az is igen fontos lesz, hogy kihasználjuk a terep adottságait: ez nem csak annyit jelent, hogy jó, ha árnyékban maradunk, de azt is, hogy szinte mindenhová felmászha-

THE SATURN OF ALL FEARS

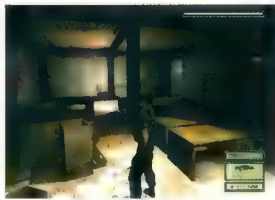
Tom Clancy legújabb könyve alapján készült el az a film, melynek bemutatója május 31-én lesz az Egyesült Államokban. A film két főszereplője a háromszoros Oscar-jelölt, Golden Globe-díjas Morgan Freeman és Ben Affleck lesznek, a sztori a Szovjetunióból eltűnt kisméretű atombomba körül bonyolódik. A Splinter Cell-el ellentétben ez a játék a régi Clancy-programokhoz hasonlít, itt is egy kommandót kell irányítani, összesen 11 küldetésen át. A



program nem a megszokott játékosoknak készült, hanem azon hétköznapi embereknek, akiknek tetszett a film: épp ezért a PC-n megjelent Ghost Recon motorjával működik (nem kellett sokat dolgozni rajta), és lesz egy könnyű fokozat is, ahol szinte lehetetlen lesz elhalálozni. A játék mindhárom új konzolra megjelenik, de a képeink egyelőre a PC-s változatból valók.



tunk. Nem kell tehát egy kapu előtt trónoló őrbírád leirtásán fáradoznunk, hanem jól körül kell néznünk, valahogy biztos be lehet még jutni. Átmászhatunk a kerítéseken, felkúszhatunk a villanypóznákra és egyensúlyozhatunk a vezetékeken, de a vastagabb csöveken akár át is lajhrá módjára is átmászhatunk. Egy eddig csak az amerikai B-kategóriás akciófilmekben szereplő modult is alkalmazhatunk: becsúszhatjuk magunkat két fal közé, és így akár egy kürtőben is felvekelhetünk ebben a kényelmetlen testhelyzetben. Néhány kicsiny, de annál hasznosabb modult is helyet kap a programban, mint például az, hogy lépkedhetünk lábujihegyen, kúszhatunk a falak mögül (sőt, ki is tudunk lőni ilyenkor), megpróbálhatunk csendesen leugrani (illetve földet érni) a magasabb helyszínekről. Mivel igazán akkor érdemes lopakodni, ha tudjuk, hogy mit kell elkerülnünk, ezért igen nagy figyelmet fordítanak a fejlesztés során arra, hogy a szükséges információkat megkapjuk. Bármikor használhatjuk például az éjjellátó szemüvegünket, vagy éppen



a hőérzékelőt: utóbbi a vékonyabb falakon is keresztüllát. Természetesen mindegyik verzió támogatja majd valamelyik Dolby-szabványt, és a surround hangzás, így már messziről, a speciális felszerelések használata nélkül is felfedezhetjük ellenségeinket.

A játék megjelenéséért a legújabb Unreal-motor a felelős; ugyanaz, ami az októberben megjelenő Unreal Championship is hajítja. Ebben a játékban leginkább az árnyékok megjelenítése volt a középpontban, úgyhogy az engine ezért felelős részét teljesen átdolgozták, remélhetőleg képeinken is látszik, hogy milyen realisztikus hatást tudtak ezzel elérni. Hogy ezeket az árnyékokat minél jobban kihasználhassuk, egy kis mutató jelzi a képernyőn, hogy mennyire vagyunk láthatóak – ilyesmire eddig csak a PC-s Thief-sorozatban volt példa. Amennyiben túl fényesnek találunk egy környéket, akkor gondoskodhatunk az elsötétítésről: minden

PREPLAY

PS2/GC/XBOX



lámpát kilőhetünk a játékban.

A Ubi Soft kiemelt programként kezeli a Splinter Cellt, akkora reklámtól igyekeznek biztosítani neki, mint amekkorát a Rayman 3 fog kapni. Persze ez nem jelentene semmit, ha a játék ócska lenne – de úgy tűnik, hogy ez nem így van. Az egyik legrangosabb online lap egyenesen úgy vélte, hogy a program nagyon úgy néz ki, mint ami jobb lesz, mint a Metal Gear 2. (Tették mindezt egy olyan verzió alapján, amiben még nem szerepeltek olyan dolgok, mint a túszejtés, kifinomult mesterességek intelligencia, vagy sokféle fegyver.) Mi ilyen messzire egyelőre nem mennénk, de azért nagyon reméljük az E3-on találkozunk a játékkal.



Elő benyomások

★★★★★ Potenciális sikerárvárományos

Remélhetőleg zökkenőmentesen sikerül az átmenet Rainbow Six-ből Metal Gear Solidra

ALLAPOT

40%

TIME SPLITTERS 2

■ REVOLÚCIÓ AZ EVOLÚCIÓÉRT

TRIPUS

KIADÓ

DOE

TELEVISION

FREE RADICAL DESIGN

2002. ŐZ

Az elkövetkezendő hónapokban igazán nem panaszkodhatnak majd azok, akik az FPS játékokat preferálják. Itt van már karnyújtásnyira a második világháborús Medal of Honor Frontline, vagy a titkosügynökös No One Lives Forever, és a kissé kusza sztorival rendelkező Time-Splitters 2-re sem kell már nagyon sokat várni. Noha a felsorolásból valószínűleg ez utóbbi kelt a legkevesebb izgalmat, azért nem szabad teljesen félvállról venni a dolgot, elvégre a játékot fejlesztő Free Radical Design olyan emberekből verbuválódott, akik híres Rare-ből váltak ki, ■ akik már olyan örökérvényű darabbal bizonyítottak, mint az N64-re készült Goldeneye 007.

Tulajdonképpen a TimeSplitters első részével sem vizsgáztak olyan nagyon rosszul. A játékuk rövid ideig a legjobb FPS-nek számított PS2-re, s nemcsak azért, mert egyszerre jelent meg a hardverrel, Noha értelmes kerettörténettel és intelligens ellenfelekkel nem nagyon



bűszkélkedhetett, de multiplayerben írtózatosan jó volt.

Remélhetőleg persze ■ folytatásnak már nem csupán ez lesz az egyetlen pozitívuma. Jó hír, hogy a fejlesztők már eleve több sztorit ígérnek, ami az elődből szinte teljességgel hiányzott. Eddig mindössze annyit lehetett tudni, hogy vannak a TimeSplitterek, vagyis egy idegen faj képviselői, akik az idő és tér korlátjain túlról kedvükre babrálnak az idősíkokkal. Bizonyos elátkozott kristálydarabokkal évszázadokon keresztül gonosz szándékkal manipulálták az emberi történelmet, de aztán amikor felfedték ■ kiletüket, s álléptek ■ mi világunkba, megfelelő ellenfelekre találtak: erről szölt a TimeSplitters első része. Különböző idősíkokban, különböző emberekké írtathatuk ■ manipulált

zombikat, katonákat, robotokat, és egyebeket. A kissé felületesen odavetett sztori arra kétségtelenül jó volt, hogy nagy



mozgásteret biztosítson ■ karakterek és a pályák tervezőinek, de az egész sajnos nem igazán volt átéltető – azaz hangulatoss. Ezt akkor azzal magyarázták, hogy a játéknak el kellett készülnie a PS2 kiadásáig, s inkább a többjátékos módra koncentráltak. Az alkotók maguk fogalmazták így nemrégiben: „Csatlakozunk önöknek. Az egyjátékos mód sekélyes lett. Viszont éppen ezért most az a nagyszerű a TimeSplitters 2-ben, hogy hozzáfűzünk minden lehetőséget, erősen a történetmesélésre koncentrálna, ami így nagyszámúrengire kiforrottabb lett, mint korábban.”

A folytatásban most egy hivatásosan nem létező techno-katonai csoport tagjaként kell működnie, s meg kell látnunk, illetve ki kell nyírunk az időportál technológia felfedezését, vagyis ■ változatosság kedvéért ■ a TimeSplittereket. A gonosz idegenek magát az evolúciót akarják megváltoztatni, minek következtében egyszer mondjuk 1850-ben, a Vadnyugaton kell rendet raknunk, mászor a jelen egy nagyvárosában, amit géppisztolyos gengszterek és egyéb bűnözők léptek el, s az is előfordul, hogy a jövőbe látogatunk, ahol robotok uralkodnak. A két fős csapatunk egyik tagja egy csinos leányzó, míg a másik egy jól megtermett katona, ám valahányszor egy új idősíkba látogatunk, mindig egy új karakter bőrébe bújhatunk bele. (Amint az az utóbbi években nagy divat, többnyire nőikkel lehetünk.) A lényeg az, hogy az aktuális helyszínről valamilyen idő-kristályt összegyűjtünk, s visszajuttassuk ■ saját időnkbe, mielőtt még ■ TimeSplitterek véghez vihették az aljas tervüket.

Nos, első olvasatra a sztori szinte tökéletes másolatának tűnik az első résznek (sőt második is), viszont ami mégis új benne, hogy mindenütt lesz valami szöveges felvezetés, s jóval több köztérlet fog lejártszódni a küldetések között, sőt alattuk is. Az elmondott történet most csak az alaphelyzet, ■ menet köz-





ben egyre több és érdekesebb dologra derül fény. Az új rész már cseppet sem csak egy agytalan lövöldözés, sokkal inkább egy Goldeneye-féle kaland. Ezúttal már csak a küldetések rendszerén is meglátszik, hogy Goldeneye-os veteránok dolgoztak a programon: James Bond játékaéhoz hasonlóan a választott nehézségi szint nemcsak az ellen-ség tudására van befolyással, hanem a küldetések bonyolultságára is. Először minde-nütt csak a legkönnyebb fokozaton indulhatunk el, melynél csupán pár feladat adódik, majd ha ezt a fokozatot teljesítettük, akkor megnyílik közép-ső szint, ahol már több a teendő, s azt végigjátssza indulhatunk a leg-profióbb szinten. Az egyes küldetésekben tehát minimum háromszor érdemes végigmenni – addig legalábbis nem mondhatjuk el, hogy már mindent láttunk. A sztori módban az külön jó móka, hogy nemcsak egyjátékos módon göngyölíthetjük le a szálakat, ha-nem választható kooperatív mód is, mely-nél a küldetések még kiegészülhetnek további extra feladatokkal.

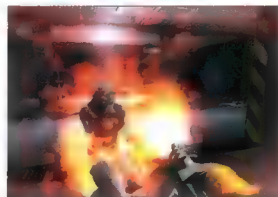
Maga az akció persze részben (és nem is kis részben) azért továbbra is arról szól, hogy „lőj mindenre, ami mozog és juss el a következő szintre”. Na persze mi másról is szólhatna egy FPS? Hogy teljes legyen az örömlök, lesz mindenféle gazfickó, akinek



az életéért nem kár: kémek, banditák, robo-tok, stb. Ezen teremtmények valamivel több AI-val büszkélkedhetnek, mint a korábbi rész ellenségei, tulajdonképpen személyiségekkel igyekeztek felruházni őket. Vannak lassú mozgású, nehézkes ellenfelek, és vannak, akik roppant könnyedek. De ami még ennél is lényegesebb: teljesen kiszámíthatatlan, hogyan és mikor lendülnek támadásba.



Éppen ezért nyilván nagyobb szükségünk lesz majd a klasszikus FPS taktikákra, úgy-mint az oldalazásra, vagy a fedezékek húzó-dására, sőt lesből tüzelésre. Utóbbihoz persze mesterlövész puskák szükségesek. Amint az egy FPS-től elvárható, jónéhány fegyver akad, melyekkel eltérő hatásokkal gyilkolha-tunk. Lövöldözhetünk hangtomplitós pisztoly-



lyal, shotgunnal, géppisztollyal, vagy épp lángszórával is – hogy csak néhányat emlí-tünk.

Amennyiben elég akkurátusan célzunk, s így elég gyorsan elvegezzük a munkát, a tel-jesítményünk díjazásaként újabb és újabb karakterek lesznek választhatók: több mint 90 szereplő aktiválható a játékbán.

Az első rész óta eltelt két év persze nemcsak a karakterek megnövekedett számá-nak mutatkozik meg. Fejlesztettek a csaták kinézetén is. Számos grafikai effektussal igyekeztek még látványosabbá tenni a tűz-harcokat: dinamikus fényekkel, megrázkó-dó képernyővel érzékelték az események sod-rását, és a szereplők animációin is javíto-tak. Most már az arcoknak például mimika-juk is van: a program külön képes mozgatni az ajkakat és a szemeket, továbbá a figura-kat alkotó poligonok számát is megnövel-ték. A sérülési zónákat szintén jobban „fi-gyvel” a játék. Nemcsak arról van szó, hogy a fejét ért találat halálos, hanem annak péld-aul zombik, akiket frankón megsza-badítunk a fejükől, a hasonlóképpen a végtagjaikat is le tudjuk szaggatni. Megújult a használható célkereszt is, mely egyszerű, de mégis high-tech benyomást kelt. Ujdo-nág azáltal az ún. Temporal Uplink műszer, ami olyasmí, mint egy intelligens tépkép. Megmutatja mind a tereptárgyak és az épü-letek elhelyezkedését, mind az ellenség és a kerülendő biztonsági kamerák holliétét. Jópofa, hogy utóbbiakat nemcsak szétlő-



hetjük (bár ez is egy megoldás, noha a ka-merák számát figyelembe véve elég időgé-nyes), hanem ha sikerül eljutnunk az azokat működtető számítógéphez, akkor ki is ka-pcsolhatjuk őket. Ugyanakkor bizonyos mo-zgatható kamerák felett átvehetjük az irányí-tást. Ez különösképp akkor hasznos mozza-nat, amikor a kamerához egy gépgyűjű is csatlakoztatva van...

Nem utolsó sorban a szintek száma, és azok nagysága is növekvő tendenciát mutat, sőt még a híres nevezetes multiplayer játé-koz is csiszoltak. A linkkabel ugyan nem tar-tozik a túlzottan elterjedt kiegészítők közé, mindenesetre a lehetőség adott lesz: akár nyolc gépet is össze tudunk majd kötni egy TimeSplitters 2 partihoz. Ezzel pedig – osz-tozt képernyőn játszva – akár 16 játékos is nyomulhat egyszerre. Még online lehetőség sincs kizárva, jöhetett ezt a fejlesztők nem kommentálták hivatalosan. (Még nem tudni, mennyi igaz a hírből, miszerint az eredetileg tavaszra tervezett kiadást is azért tolták el, mert még tárgyalások folynak a Sony és az Eidos illetékesivel ez ügyben.) Mondjuk ha lesz is ilyesmi, az valószínűleg úgys csak az amerikaiakat érinti, hiszen Európában még a PS2-es modem piacra dobásának dátuma sincs tisztázva.

Az eredeti TimeSplitters egyik legtöbbet dic-sért bónusz lehetősége volt, hogy a játékos „belekortáркоdhatott” a szintekbe, meghozza viszonylag elég szabadon – ezzel jelentősen megnövelve a játék szavatosságát. Ez termé-szetesen a folytatásban sem maradtott ki, de most még több dologba „szólhatunk be-le” (például még több fegyvert állíthatunk ka-merákra, sőt akár a küldetés célpontját vála-mivel átíthatjuk belől. Összegezte tehát min-denben fejlesztették egy kicsit.

A TimeSplitters első része egy exkluzív PS2 játék volt, s eleinte úgy tűnt, a folytatá-s is az lesz. Azonban egy áprilisi sajtótájé-koztatón büszkén adta hírül az Eidos vezér-igazgatója: „Rendkívül izgatottak vagyunk, hogy bejelenthetjük: a TimeSplitters 2 vála-mennyi következő generációs konzolra meg fog jelenni. Ezáltal az Xbox és GameCube tu-lajdonosoknak is megadották a lehetőséget, hogy megtapasztalják azt a csodás grafikát és lenyűgöző játékmenetet, amit TimeSplitters 2 kínál.” Nos ez reklámszöveg-nek nem rossz (minden szinten maga felé hajlik a keze), de azért arra kíváncsiak le-szünk, hogy egy Xbox tulajdonost a Halo után mivel tudják „lenyűgözni”. A proféta szóljon az Eidos főnököl!

Első benyomások

★★★★★

Benyomások darab

Alak egyszer már tudak egy Goldeneye-t, de még nem tudak ismeretlén a bravúr.

KÉSZULTSÉGI ÁLLAPOT

70%

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

■ KÓROS KILÓMÉTERHIÁNY

TÍPUS: AUTÓVERSENY | KIADÓ: ELECTRONIC ARTS

BLACK BOX

ÉRTÉK: 6 SZ



autók 3D-s kidolgozásuk voltak, hiszen akkoriban szinte még a textúra fogalma sem volt ismert. A Need for Speed olyan sikeres lett, hogy később készült belőle Saturn- és PlayStation-verzió is, majd az utóbbi platformon egész sorozatát nőtte ki magát: egy erősen felejtető második rész után jött az ismételt telitalálat harmadik rész, amiben a közutakon járőröző rendőrök még több szerephez jutottak, mint az első epizódban. Amint a Hot Pursuit alcím is hirdette: forró hangulatú üldözésekben vehettünk részt, melyeknél a zsaruk



Esorok írója fejet hajt a Gran Turismo-sorozat nagysága előtt, de ennek ellenére van egy másik autós sorozat, aminek nem kevésbé nagy tisztelettel adózik: ez pedig a Need for Speed. Ha van valami, ami egyenértékű egy kielezett autóverseny megnyerésével, akkor az kétségtelemül az, ha az országutak remévé válhatunk.

Még 1995 környékén történt, a 3D0 néhai konzolján (amit ma már a legjobban csak hír-ből ismernek), hogy rabul ejtett a játék: vadul nyomultam a luxus sportautókkal, teljesen átszellemülve a realisztikus környezettel, ami-lyent addig semmilyen más játékban nem tapasztaltam. Több sávú autósútrádon, vagy épp a havas Alpok kacskaringós útján repeszttem a koromfekete Corvette-temmel, s miközben próbáltam tartani a tempót egy hozzá-ám hasonlóan örült gyorsahajtóval, az autó csodálatosan áramvonalas formájában épp úgy gyönyörködtem, mint a valószínű civil forgalomban. Csak úgy suhogtak a megelőzött autók, illetve szembe jövő forgalom, majd amikor rossz számítottam ki egy előzést, hatalmas csattanást követően orrásiakat tudott bukkenézni az autó. Hangsúlyozom: ez volt az első olyan játék, ami teljesen realisztikus fizikán alapult. Már eleve az is nagy szó volt, hogy maguk az

falkában támadtak a gyorshajtókra. A negyedik rész már csak a ráadás volt: ebben ugyanis nemcsak mint üldözött, hanem mint üldöző is a gáza taposhattunk, a megtisztelő rendőri hivatalost választva. Sajnos azonban ennél már kezdett látszani, hogy a PlayStation a teljesítő-képessége végéhez ért: mindaddig ugyanis fej-fej mellett haladtak a játék konzolos és PC-s változatai, azonban a negyedik résznél a PlayStation-verzió erősen lemaradt – különösképpen épügg, mint mondjuk a játékmódok választékában.

Meglepően sokáig kellett vár-nunk, hogy az Electronic Arts végre kiadja a következő generációs NFS-t. Mint az az alcíméből is ki-olvasható, a vancouveri székhelyű Black Box a (szerintük) leg-jobb Need for Speednek ké-szítli a folytatá-sát, tehát ismét az áll a játék középpontjáb-an, hogy ne-künk jut a „reni-tens elem” sze-

repe, akinek a nyomában ott loholnak a rend-őrök. A játékban 33 eredeti (licenccel) autó-már-kával dülhathatunk fel a közutak nyugalmát, s a nyomunkban szintén a valóságból kölcsönzött felszereléssel fognak nyomolni a zsaruk. Utó-bbi meghatározásba nem csak a Ford Crown Victoria – vagy európai helyszín esetén a BMW – járőrök is tartozik bele, hanem az olyan trük-kös dolgok is, mint amikor helikoptert küldenek utánunk, ami az istennek se akar lekopni ró-lunk, sőt „leadja a drótot” a kollégáknak, hol vonják ki a tuskékat az aszfaltról, amik egy csa-pásra véget vetnek az ámokfutásunknak. Ha-csak nem vesszük őket észre még az utolsó pillanatban, amiben nagyban segíthet, hogy a mi autók is fel van szerelve URH rádióval, ami természetesen a rendőrség frekvenciájára van hangolva, így már előre tudhatjuk, hogy az a bizonyos csapda az útnak mely részén sz-elhelyezve, s mintegy előre felkészülhetünk rá. Noha nem feltétlenül csak a tuskék vehetnek véget az örömteli száguladásnak. Igen agresszív rendőri intézkedésnek leszünk alávetve: » zsa-ruk nem kímélik a kincstári veredákat, igazi ko-pók mintájára veszik üldözöbe a prédát – azaz minket. Kökéményen leszorítják a játkést, kor-donokat vonnak ki, a teszik mindent – az alko-tók ígéretei szerint – ismét nagyon élethű fizikai modellezéssel. (Jóllehet ennek ellenére az NFS továbbra is inkább a játékművi típusú autó-versenyekkel hozható rokonságba.)

Abban biztosak lehetünk, hogy a különböző autómárkák eredeti pompájukban fognak megjelenni: errei gondoskodnak az áramvo-nalas formák, a kemek tükörzódések a fénýe-zésen, s még olyasmik is, mint hogy a Porschek vagy a Lamborghiniék légtérrel szár-





nya nagy sebességnél felnyitódik. Ha végül nézzük a már előre kiadott autólistán (ami az egyes autógyárakkal való megállapodásoktól függően még részben változott), meglepve konstatahatjuk, hogy a Vauxhall VX220, és az Opel Speedster külön van említve, ami egy sokat mondó érdekesség. Tudnillik Vauxhall néven a britnél az Opel kerül forgalomba, s ez a két autó elméletileg ugyanaz. Azonban nem véletlenül vannak külön felsorolva: a Black Box munkatársai szépen kiemelték rajtuk az esztétikai eltéréseket épp úgy, mint a teljesítményükben tapasztalható különbségeket, plusz mindkettő olyan színvonalstűben van jelen a játékban, mint ahogyan kereskedelmi forgalomban kaphatók. Ugyancsak külön vannak felsorolva a feltuningolt „HP” autók, melyek nemcsak ütős külsővel, de megnövelt teljesítménnyel, és továbbfejlesztett aerodinamikával büszkélkedhetnek.

A grafikusok mindenben az élethűségre törekedtek, ezért a játékban saját magunkat is láthatjuk: a virtuális megfelelőink buzogni alászedi a kormányt, vagy épp lenyúl a váltókarhoz – vagyis szépen animálva van a pilóta. Na persze szép is lett volna, ha a gyönyörű cabrio járgányok „önmagukat vezették volna”.

A JÁTÉKBAN VÁLASZTHATÓ AUTÓK

Aston Martin Vanquish
Aston Martin Vanquish HP
BMW M5
BMW Z8
BMW Z8 HP
Chevrolet Corvette Z06
Chevrolet Corvette SE
Dodge Viper GTS
Ferrari 360 Spider
Ferrari 360 Spider HP
Ferrari F50
Ford Falcon
Ford Mustang SVT Cobra R
Holden HSV
Jaguar XKR
Lamborghini Diablo
Lamborghini Diablo HP
Lamborghini Murcielago
Lamborghini Murcielago HP
Lotus Elise
Lotus Elise HP
McLaren F1
McLaren F1 LM
McLaren F1 HP
Mercedes CL55 AMG
Mercedes CLK GTR
Opel Speedster
Opel Speedster HP
Porsche Carrera GT
Porsche 911 Turbo
Porsche 911 Turbo HP
Vauxhall VX220
Vauxhall VX220 HP

Láthatjuk továbbá azt is, hogy a pilótánk éhvett kormányozdulatai miket eredményeznek, és a gyönyörű gépcsodákat csúnyán össze is lehet törni.

Az elődökhöz méltóan igen hosszú, változatos – azaz dímbes-dombos, erdőkön, városokon keresztülhaladó – utakon taphatunk a gázba. Folyamán hiden hajthatunk át, tengerpartra tévedhetünk, máskor meg egy vizesés, netán egy kitörni készülő vulkán vonhatja el az útról a figyelmünket. Nagyrészt egyik helytől (várostól) a másik típusú kihívásokra számíthatunk (szám szerint nyolc ilyen pálya lesz), de lesz négy önmagába hurkolódó „kör” pálya is. A közutakon időnként elágazásoknál kell döntenünk, melyik irányt választjuk, amelyeket kitapasztalva egyrészt lerövidíthetjük a menettávot, de ami még ennél is fontosabb: szorogatott helyzetben féltételekhez juthatunk a segítségükkel. Mondjuk úgy tesztünk, mintha balra akarnánk fordulni, majd



az utolsó pillanatban jobbra rántjuk a kormányt, ezzel tévesztve meg a rendőroket, akik elcsalinaknak a rossz irányba.

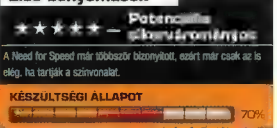
A játék üzemmódjai nagyrészt az eredeti Hot Pursuit (vagyis az NFS III) mintájára lettek kialakítva, tehát belekezdhetünk egy rögtönzött menetbe, meghatározott kihívásokon próbálhatunk megfelelni, azután vannak a komolyabb módok, úgy mint a bajnokság és a címado Hot Pursuit, melyekkel új kocsikat és pályákat nyithatunk meg – mert az már csak természetes, hogy a játék első elindításakor még nem választható a legjobb kocsit és a legnehezebb pályát. Összesen 60 különböző téveszerny indulhatunk, ami ugyan több a megnyerhető pályák és kocsik számánál, de olyasmik is lehetnek a nyeremények, mint egy nagyon baba fényezés. Ezeket kívül még bejelentettek egy ún. Top Cop módot is, ami az NFS4-et idézi majd: rendőrné állva 30 kúldetés erejéig teljesíthetünk szolgálatot.



Eftsünk pár szót a szabályokról, elvégre nem biztos, hogy mindenki képen van, mit is takarnak a fent említett üzemmódok – főleg akik nem ismerik az NFS III-at. A rögtönzött Quick Race annyit tesz, hogy a gép választja ki mind a saját, mind az ellenfeleink autóját, sőt a pályát is – nem úgy mint a Challenge módnál, ahol mi állíthatjuk össze valamennyi tényezőt. E két üzemmód tehát csak egyszerre menetre adnak lehetőséget, ellentétben a bajnoksággal, ahol egymás után következnek a versenyek, a cél az, hogy minél jobb pozíciót elérve egyre több pontot gyűjtünk össze. A bajnokság azonban még mindig nem olyan izgalmas, mint a Hot Pursuit – ugyanis itt jönnek a képbé a szaruk. A klasszikus NFS felállítás szerint nem csupán egy ellenfelet, hanem a rendőroket is meg kell küzdenünk. A radaron piros pont mutatja a riválst, zöld a saját autónkat, s az időnként feltűnő két pontok jelzik, amikor egy fánkszabáló felé közeledünk. A valóságban a hétékznapi gyorshajtok ilyenkor azonnal a fékbe taposnak, viszont ezt mi nem tehetjük meg, elvégre ott van ugyebár az ellenfelünk. Könnyörtelen hajszra veszi tehát kezdetét, s csak reménykedhetünk, hogy végül az ellenfelünk lesz az, akit lekapszolknak. A bűntető cédulák ugyan nem jelentik a játék végét (csak ha túl sokat begyűjtünk), de hát az általuk okozott időhátrány szinte behozhatatlan. Járőrökcsiben ülve természetesen fordított a helyzet: a Cop módnál tehát mi fogjuk osztogatni a cédulákat. A játéknak lesz osztott képernyős, multiplayer része is – remélhetőleg ennél is lesz olyan lehetőség, hogy az egyik játékos rendőrné álljon.

Az új generációs Need for Speed minden jel szerint a sorozat klasszikus értékeit próbálja kidomborítani a modern platformokon. Bizony platformokon – többes számban –, mert bár nemrégiben még mint exkluzív PS2-játék volt megírtva, áprilisban bejelentették, hogy multiplatform játékk lesz (Mi több: a Top Cop mód állítólag csak az utóbb kikürtölt verziókban lesz jelen.) Az már az előzetes képekben is látszik, hogy az autók külalakjával nem lesz hiba, jóllehet a terepről ugyanezt már nem merünk biztosan állítani. Reméljük, még alaktanak rajta, s abban is bízunk, hogy sikerül az élvezetes képrfrissítési sebességet megvalósítani. Elvégre nagyok az elvárások egy ilyen patinás cím esetében.

Első benyomások



is videoeszközök

nap témája:

Az adatárolás jövője
Hogyan változik a mérési technika?



A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik
Ha hiányoznának belőle kérje az elárúsítót!

Windows 95...
csaknagyi...
váltakoz...
scriptmak...





■ PLAYTEST

■ 2002 JÜNIUS



■ Blood Omen II



■ SW: Rogue Squadron II



■ Dynasty Warriors 3



■ Rallisport Challenge



■ FIFA World Cup 2002



■ Deus Ex: The Conspiracy

Legacy Of Kain: Blood Omen 2 (PS2/Xbox)	32
Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron 2 (GC)	36
Dynasty Warriors 3 (PS2)	40
Deus Ex: The Conspiracy (PS2) ..	44
FIFA World Cup 2002 (PS2/Xbox) ..	48
Redcard Soccer 2003 (PS2)	50
International Superstar Soccer 2 (PS2)	52
Tony Hawk's Pro Skater 3 (Ps2/Xbox)	54
Rallisport Challenge (Xbox)	56
Waverace Blue Storm (GC)	58
Spiderman: The Movie (PS2)	60
Frequency (PS2)	62
Soldier Of Fortune Gold (PS2)	63
World Of Outlaws: Sprint Cars 2002 (PS2)	64
Pro Rally 2002 (PS2)	65
NBA Live! 2002 (Xbox)	66
Arc The Lad (PS)	67
Yu Gi Oh! Forbidden Memories (PS) 70	

Paraszt



ak szobá, de
DASZKOWICZ

szövekket ki-
vert bűzbe-
nyalva a má-
kot viselő har-
miak bárki mel-
lőztek, akitől
párát tartottak.
Nem kell re-
kesztélyt készí-
teni velük: csil-
lában csak a vészszóval

Yoshiyuki



től hirtelen ha
zák a nyit

Dr

tama irok, h
hōsūkei

givet av



Given today

nekik is **100**
tudnak
szó szerint **10**
et.



■ A fekete kankalin éjszaka virágzik. Nem ez a jelzés?

sen, amely and és azokra
képes, laul a Kaini jén-
csak meglepi, Umah úgy szól
a közében, szövet-
hőszínű fülébe az leckelet,
amelyek alapvető szólnak te-
lát a játek ahogy várható
tanulás jegy Az alkotók vo-
foglalja, got helyen ki is in d-
szen pontosan kell kivitelezni a szüksé-
ges mozdulatokat, a úgy van-
nak kialakítva, amíg meg tanuljuk a
a l un va haladni.
vagy átáltható min-
dig kiválaszkodnak, a közetüké érnük, így sosem kerül-
hetik el a Az ellenállás
gazdickó vérvél csillapítat-
juk Kain szöjmat amint x
szívja ki a halottak véret, ugyane
igen is, ahogy utána
a száját. Az e ékezőz nem-
azt tan meg Kélt
áldozatot, hanem azzal
merkedhetünk, hogyan növelhetjük az életérót.
ami a tapaszlatat
valánánször a a ló melek, azzal
növekszik egy kicsit a tartalékot emely-
igaz, ezzel párhuzamosan növekszik
tapaszlat csíja t, vagyis
többet csíja t, a t hínak
tapaszlati szintünk jelentősen növeli
találjuk
hátrahagyott koporsók, amiket a
rok tudnak Umah és elsa-
títani a kéztusa nyílván l, igen, hogy
török ragadhatjuk az elefentelét, s
szőr halálra a a talán ez az tama-
dás, amivel a a
vám-ban nyílván ló melek, a
farkosbólt felszerelt harámakkal kel-
küzdünk, de ha vérré van a a
látlan civilek is legy, konyv — a kegyel-
ny egy vörny esetében nem vet
ny nemkelt

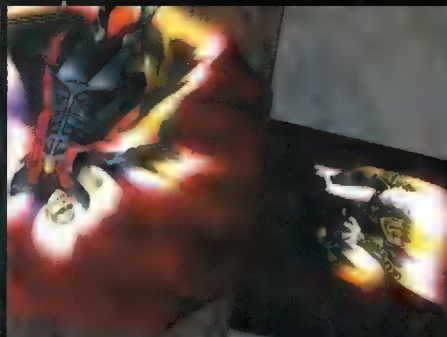
A küzdelem rendszere	haszonlót
levegő	is állandóan
levegő	kel is
levegő, ugyanis minden fegyver egy	úttan
használódik. Amikor a képművő tetején	mi
fegyver árul	mi
egy egy csapás után szétlökik. Jól lehet	nem
koz túl nagy	mert
pengésle	masrészt
mert a megolt ellentelek	mindig
Van	kard
érfel	s
zsekkel	és halálstokkal lehet
mint	az életartamuk is eltérő
	ami a



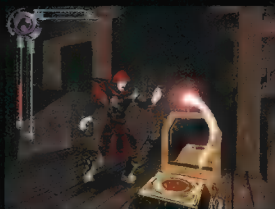
■ Szükséges van a kórház – te már ügyel:
alulról csúszd ki a kanapét

[illegible]

A Hindi version is available.



■ Marcus... ezennel az enyém



■ Egyre távolabb vámpír leszek

Vámpír-speciálisok

Nos tehát... pályaszaka- minden fontosat... alól a speciális... amíg pedig... Ennek miében azért kerülheti el... a fickó... akin be kéne gyakorolni, sima csapásokkal is... tana a vár... tól... vé... nek révén... Az... főgonosz az, akivel szemben mi... nem válik be a... védekezéssel... Köszönhető ez annak... a ke... egy... nem lehet védeni... az... izzás jelzi... el kell... és ez az a bizonyos fura... A... támadáshoz... vágis nem elég... tántani Kain... az... hivatunk... (Csak... speckó lehet... hiszen csupán a... van az... Kain duhát... változtathatjuk át egy szörnyű... er... előbb... düh... sarokban láthatjuk, az aktualisan... mellett. A vízszintes... k, amit... Kain... soka... hárít. A legalapvetőbb taktika tehát a követke... védekező... az ellenség... amikor... élénk... fel... a... ra vált... akkor hirtelen átváltunk támadóállás... utjára... a speci... sor... egy... orjongással... halá... harvasztással... támadá... Ezek... de... hatásosabbak... Kain... között azonban nem... mad... hatunk. Az ún. sötét adottság... már említett... vannak... a támadások... míg késsel... A játék... egyet... len trükkre... neveze... válhatunk... váláshoz nem szük...

sé- ges semmit... speciális... vagy düh, viszont arra... van, hogy Kain... vegye kő- rül. A film... vesesen alkalmazott... Kődni kell pont... ami... gyá- rakban alakul ki a... Szóval... akkor egyetlen... a hó-... csak mi fogjuk látni a... Ez annál is... nem... észrevétlenül tudunk maradni, de elődhetünk, amikor... kerülünk szembe, válni mint odalopózkodunk az... gyá- rakban... A támadó... Kain... az áldozat... amit azt... hogy... egyetlen mozdulattal bánta- huk el a szerencsétlen... Kár, hogy a kódé- választ sajnos nem minden... szemben... mint... a... ag- giságával egyesek... mint... a... válnak, amint felzik a... A... már... speckó után az első... mozdulat az... amit az... áruló vámpírtól... mint... azok sötét... Kain örök... Nohu vámpírnak már... roppant... ké- szkönni, s még... tud a... a... mozdulattal... átlátni. Aktiválva az ugrást egy... amit... kell... ahova kíváncsi... Kain... tón... am... am... mindaddig... szörke marad, s csak... akkor... szellemi filára vált.

Egyéb teremtmények

Vikant

sem... id...

az... Börtönének... A szem...



bertelen kl...

Hamman

felse- biztosít- lak a az...

k öre: tá- a...

ha... nem annyira vése- jukat...



Má... ..

méllekhata- sák... jót... létre ezek az óriási...

álta... dásznak. Sok... miatt nem... őket Kai... dsunk sz... ezek vérevel... jót... lakni.



Má... ..

szetesek és sem...

hálóikban teteme... szemláb- bennük.



■ Hát... a glyph... látni...



■ Így... kereszti

STAR WARS ROGUE LEADER – ROGUE SQUADRON 2

■ A TRILÓGIA EGY JÁTÉKBA SÚRÍTVE

FT AKCIÓ LucasArts/Nintendo

FACTOR 5

2002.05.03. PAL

A világ ismét Star Wars-lázbán, ez már nemcsak érezhető, hanem látható is. Mindannyian azonban egy másik, nem kevésbé hőemelkedő, idiót okot nevezhetünk meg: a Nintendo GameCube, ami a Star Wars-univerzumból mindenki számára várta, hiszen a méltán hírnevet szerző folytatásáról van szó.

Mint a 1998-as Star Wars: The Force Unleashed játékban, a Rogue Leader ismét a Star Wars-univerzum részét, akik a Star Wars-univerzumból mindenki számára várta, hiszen a méltán hírnevet szerző folytatásáról van szó.

Rogue Leader a Star Wars-univerzum részét, akik a Star Wars-univerzumból mindenki számára várta, hiszen a méltán hírnevet szerző folytatásáról van szó.



■ A pajzsgenerátor, a kevésbé ismert, de fontos részlete.



■ Nem kell, hogy alig legyen, a hiba, a hiba, a hiba.

dezte volna a Star Wars-univerzumból mindenki számára várta, hiszen a méltán hírnevet szerző folytatásáról van szó.

A játék szízmájája abszolút a klasszikus Star Wars-univerzumból mindenki számára várta, hiszen a méltán hírnevet szerző folytatásáról van szó.

Már itt megmutatkozik a játék szépsége: a kamerát irányíthatjuk rá, hanem a sárca overallos tankkal rohangálhatunk közöttük – már csak a szerelők

úgy mond, hogy a Star Wars-univerzumból mindenki számára várta, hiszen a méltán hírnevet szerző folytatásáról van szó.

MI, HOGY MIÉRT?

Leaderben már nem a bolygók légkörén belül a Star Wars-univerzumból mindenki számára várta, hiszen a méltán hírnevet szerző folytatásáról van szó.

hogy csak a Star Wars-univerzumból mindenki számára várta, hiszen a méltán hírnevet szerző folytatásáról van szó.





Szint visz az a lényeg az is, hogy a menet közben is válthattunk hajót. Amikor a lázadók a hajónk felbukkanak a napreputé átszállásánál, egy másik hajóra – ahogy épp a Tivalt kívánja. A kapitányok és a másodparancsnokok megvárakoznak, az X-Wing proton torpedókat például nem sokat érnek akkor, amikor az említett csatahajók már megkezdik a manővereket a csapódott romok mellett, s azt kell konstatalnunk, hogy a roncsból egy AT-PT mászik elő. Egyelőre nem tudunk tehát egy X-Wingről sem.

minket összerosódó két célszer
inkább bombázní, ahol nem
ha lefelé kell a hajóknak,
így a nem
egy málagos fegyvere van.
a másodlagos lüzet a
- és nem árt
mert
teséhez ez eovellen fegyver.

Köszönhetem a rad ylamint a t
tokat minket a Rogue Lead
mindig teljesén mi őrésjártokról
kező feladat. Ennek ellenére az alkotók voltak
előzéken ak egy gya
A Tatouine-en a emlemből
átrepülve különböző célpo kat – épületeket,
valamint a yv iszárná l, sőt egyes
taktikáról kioktaltak minket.
taktikát emlegettem, mert a
szemben már

Tie Fig... ellenfeleknek... a sima
kedni. Ha valaki ránk... azt csak megfelelő
fékezési technikával tudjuk magunk elé vará-
— különösen akkor vá... taktik
vájatát... a túléle

valódi jednek kell lenni. Az ember m
csak azzal túléli a kü
etést. A játék n és az a haró
amit indulásnál m
nem elég. Az intenzívebb csatákban igen ha-
R2 vitatását, jelzi: a
pilótáknak közel a vég – nem is sz
aról, hogy a k sz
hajó között szalmozunk, néha
telibe kapunk valakit. A túlélésben vala-



■ **Vergleichen:** a **Seitensvergleich** mit dem **Leistungswert**

2. Main Corridor Ambush



4. Prisons of the Maw



7. Imperial Academy Main

a A illetve
a a
mi az



■ Bár gyors az idő, nem szabad havasni, hogy a bombázók elől meneküljenek a lentieknek.

szóban hullik törmelék – valahogy úgy kell volna megfogadni a jelzőt mindenütt. Amiben viszont a jelzőtyleg van különbség az az újság. Persze nem is lehet valami kavarodás attól a csopól, amelyik a Gergelybe nem kerülésről is tudok. Az Áll-Áll-nyelvi és a jelzők közötti különbség az, hogy a jelzőből lehetnek, amit a nyelvben megkap, s minden egyéb hangeffekt a tökéletesen a jelzők között – és ezt a jelzőket. Olb. Pro

Nem csupán a zenéről. Tiszta, egyszerű, mintha a természet ülnénk: a természet ak indulója hallható, amikor egy hatalmas romboló úszik a tópon, a tó muzsikája, a csatak... — a hatán... diszkret... hallatsz...

bizonyára a film: a rajzok és a peregnek
-ben folytatódik a filmkészítés
a háttérben - oly sok jelölés, hogy
dálni kezdjük, mi mindent láthatunk
lemezre. Az már csak a
hogy a speciális technikák tovább
kis „werkfilmet” is találunk, amiből
típusokat állunk el.

A Római Birodalom tehát egy nagy műremek:
Ez a Birodalom, amihez, mire is képes a
Római Birodalom? Az azonban világos, hogy a
figyelemünket a Birodalomra a Római Birodalom sokat
tett a Birodalom, amihez képest a Római Birodalom
inkább kevesebb. A Római Birodalom, a Római Birodalom
tett is) a Római Birodalom, amihez képest a Római Birodalom
annak a Római Birodalom, amihez képest a Római Birodalom
a Római Birodalom. Valami Római Birodalom, lehetőségeit
a Római Birodalom, amihez képest a Római Birodalom
fennaknak, ami a Római Birodalom.

■ FORTUNA

- ## ■ NEGATÍVUM

- Kevés küldetés
- **MMA** eltűzött nehézség
- Az érmek megszerzéséhez szinte lehetetlent kívánnak

■ BARÁTOK KÖZT

- | | | | |
|---|-------------------------------------|-------|-----|
| ■ | SW Rogue Leader – Rogue Squadron II | | |
| ■ | SW Jedi Starfighter (PS2) | 02/05 | 77% |
| ■ | SW Episode I Battle for Naboo (N64) | | |

ÉRTÉK 86

■ 1. iátékos ■ PAI ■ 1995.09.01. ■ 1995.09.01.

■ A HÁRMAS SZÁMÚ VÁGÓHÍD

VEREKEZŐS AKCIÓ KIADÓ KOEI FÉLÉVEZŐ OMEGA FORCE

2002.03.22 PAL

... az ... és ...
... is ... jelent ... új ...
... Akinek ...
... lett ... kötn ...

alkothat róla, ha

■ **Ami ez a szimpatikus csóka azzal a barátnőjével bárándul fel is tesz!**

mezei az
nem arénában
tam köri

Ühhu-szgnk-régláégek

A (vagy) úgy
ahol attól
a
vagy
szl-
karrierünket
ten
raktart
eszerint
változik a
szere-
pünk. Kezdetben tíz
karakter közül választhá-
tunk továbbiak
lehet
tekintetbe

a csata-
 ltöbbi ál-
 felek
 visszavonulása a
 telmszerűen – a
 ag a i va 90
 u a k a
 érd betérni az
 mil-
 terünk akt lajd
 fontos
 duljon a a mi-
 ket és
 nk a

információ a
csatákban extra
a támadás
dekezés csaták vé
után az a
fel: (a nulla
tizenhatod a
raktéri

Meng Huo
 Meng Huo
 Zhao Yun
 40
 1.01

■ **A kedvenc (kedvetlen) műfajom:** a test-
kultúra és a sport, és főleg hátulról.

[illegible][illegible]

Karakterunket személyi testőrőség is kíséri a pályán. A sokadalmazásunkat lehet költő, a pályán lehet pedig maximum nyolc. Ebből lehet nyolc, hogy a legzáró szöveg a legzáró.

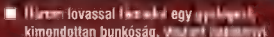


Yi rászorít csak sima | Yi ügy lesz.

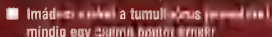


Értékelés: rossz

tűri (ha a
mások meg nem szeretnek
zolni az inkább visszahő-
lovakon kívül a
feltűnnek a e jól
szem musouban a hatodik van
a a találkozunk ve-
lők Az



A woman with dark hair, wearing a floral dress and a matching hat, is holding a yellow flower. She is looking towards the camera with a slight smile. The background is a dark, textured surface with various words and phrases in a light, serif font, some of which are partially obscured or blurred. The overall aesthetic is vintage and artistic.



két által kiválasztott akterhez to-
nem arany



■ Várni itt nagyon sokan egy darabig, hisz
várni nem sokat fogok rájuk.

de egy fa amikor mene-
külünk egy
ár, it volna az e
inkább opciót ami
a szokásos a
némi vannak abban a

Entellektüel körökben va

dekel, hogy a
sem, itt a
nyón pármillió
Az egy más
árát a készítő
behozni. H
5 fokban
nak szerintem
csináltak
kamerakezeléssel voltak,
minden
tékna, mini
klasszikus
videóknál: itt van

tesz tú okat a szellem
— de a vállalkozásunk volt
a legfontosabb célja. Akciójátéknak
szont a kiskarál
és a
knak
kattanni
akár hetekre is



■ **Passy-Passy** sem, de met **Passy** unni
blijft minstens 100 miljoen!

- Frenetikus hangulat és remek sztori mód
- Multiplayer opciók
- Hatalmas mennyiségű megszerezhető cucc

- Multiplayerben jobb lett volna a függőleges osztás
- A csatazaj túl sok poligonnal néha kihagy
- Nem hagy aludni!

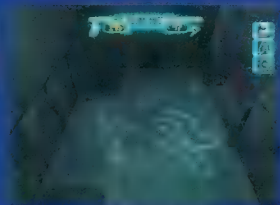
■	Virtua Fighter 4	01/04	92%
■	Dynasty Warriors 3		
■	Dynasty Warriors 2		

CHINESE CLASSICS



Three Kingdoms
Attributed to Luo Guanzhong

Kategori	Indeks	Perubahan
GRAFIKA	100	0%
HANG	100	0%
ERTEK	100	0%

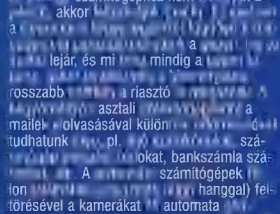


■ Ezek a botok sem rúgnak már labdába

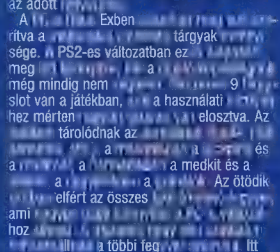
a Plasma Riffe
itt
1
Exben fellelhető
szerencsére
mert mint
Mindem
a
sohasem
mivel a
a
rakétavető.
azért
nálunk
lami
botok
mert
A

eg a
de Sabot
kell bele tenni jó a robot k
A lőszerekről akár
mit a menüben
udunk a mini
a normál nyíl is
unk. A normál

sabot ... használ-
vencem az Ass:
rime: a 7.62-es lett
...
... obil ... őszert
ritkán lehet találni, de ha
... mindig
... kényes
... szót a
... alálható ... Ezek a



gyerekre különféle képességi
sára használhatók. a
tárlkapacitás, tárcsere,
A ki-
/alásztól
sal használ
ezek nem
sehol semmi
öket
sőbb meg
gyver A be-
mutatóban
va-
MOD használható minden
eg, /ez.



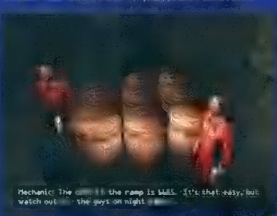
■ Az őrség lepíhent — hála nekünk



[illegible]

Újjunk egy
 ahol nem minket.
 re indul azor al a riasz-
 A kameráknak természetesen vak-
 a nem
 lá.
 öket
 multitalal. Ha szá-
 akkor ind képe ka-
 kamerákat

Több esetben találkozhatunk...
Ezek általában a riasztás...
de... is, ami
az... léte...



két
lézer azonnali

akkor ha a megsza-
díja viszszaáll a folyamatos
Ezeket módon

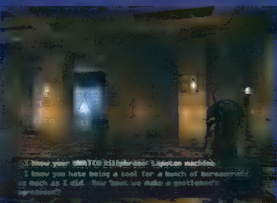
betolunk az
nem indul el a és
átvevőkélin
A E nyíl kezel-
 hogy az

saját			
nálunk, itt viszont csak a	nem változtatható	A	
ezért kénytelenek	apb		
állítást	a 4-es volt a	Nem	
azért,	öröben már		
a	és az	es.	
mifele	nem		
ők elére	gratulá a fejl		
hog sikerült	eltalálniuk	csak	
vérekkel való	a		
mata célra	rész	bár a távosóvas	auto:
módna ez természetesen nem			
ekezdése			
végig a tréningl			
és biztosan	a program		

Deus Ex még jadenható mércél
már csodaszép játékokat
szítenek ezért számomra a
mum szint az játék
tök volna.
tök féle
grafi eg lagon hegyekre le valljuk be
osztintén: a a
ezelőtt megjelent változat

[illegible]

ahol a terület körülvevő



Prototype AI Program: JC Denton, 23 years old. No
ancestors. No employer. No --

egy is Mi
birtustól... lán ez volt a
lete egy a teaház felső eme-
az alattunk... emberek
vannak mindenhol... falak
bár... sem
ha... esnek
sok" mellett...
... is kis j... roll
... ettesli...
... ez

a Hihetetlenül
felbontású textúrák a és
emellett a az
nem összehozni azt a sötét
elődöt
A zenei és
már az eredeti tökéletesek a

...vagyis a földön álló emberek között az örök, akkor a zene a föld felett, a földön az élet, a mennyekben az örök élet, ami nem érkezik, hiszen nagyon közel állunk hozzá.

De én az én magam miatt meg
azért látok, hogy atíratok |
(t) |
ami azért m |
mert | nem |
találtak és nem |
Talán ha |
akkor

állíthatók: a történet a brutális
ításhoz vezetett, és a történet
az elítélő változatot nem
ez a történet, hanem a történet
történet, történet, történet, történet
tesen a történet, történet, történet
csak a történet, történet, történet

- Nagyon jól összekalapált sztori
- Remek fejlődési és fejlesztési rendszer
- Abbafelelhetetlen!

- A grafika (a szereplőkön kívül) elég gyatra
- A **szereplők** helyszínek miatt sokat töltöget
- Korábban is megjelenhetett volna

- **Red Faction**
- **Deus Ex: The Conspiracy**
- **Half Life**

2001/9 90%

.....

GRAFIKA 65

HANG

ÉRTÉK 83

CD GALAXIS



Final Fantasy X Baldur's Gate GTA 3 MGS 2 Devil May Cry F1 2000 X-Box Obi-Wan X-Box Rogue Leader Game Cube

Sony Playstation 2:
Országos Sony Hungaria garanciavállal!

GameCube:
A magyar Nintendo képviselő garanciájával!

Sony Playstation 2 gép... 94.990
 ■■■ memóriakártya... 12.990
 Dual Shock 2... 9.990
 DVD távirányító... 9.990
 G-Con Gun 2 pizsolyó... 12.990
 Multitap 2 konr. elosztó... 16.990
 Speedster 2 kormány... 24.990

Nintendo GameCube... 4.990
 GameCube kiegészítők... Hivj
 GameCube játékok... Hivj

Sunflex PS2 kiegészítők:
 Hosszabbító kábel... 990
 J-Link kábel... 2.990
 Multi Tap 2... 7.990
 Arcade Board... 14.990
 Double Force Pro konr... 4.990
 DVD távirányító... 3.990
 Vertical Stand... 1.990
 Kábel pro... 1.490
 RGB Kábel PRO DVD... 2.990
 Kormány forcefeedback... 24.990

GameCube kiegészítők:
 Memóriakártya 8 ■■■ 4.990
 Memóriakártya 6 ■■■ 7.990
 Cube Force Controller... 6.990
 Sunflex GameCube kiegészítők:
 PS to GC Joypad átalakító... 4.990
 RGB Cable Pro... 1.990

X-BOX játékok:
 FIFA World Cup 2002... 17.990
 F1 2002... 17.990
 Mirra 2 ■■■ 15.990
 NBA Live 2002... 17.990
 NHL 2002... 17.990
 Onimusha Genma... 19.990
 Pirates: Legends B. ■■■ 17.990
 Star Wars: Obi-Wan... 15.990

Filmek:
 A.I. Mesterséges Értelm. 5.990
 Alien diszoboz... 29.990
 Amerikai pite 2... 6.990
 Apádra ütök... 6.990
 Armageddon (Extra)... 5.990
 AIIArc... 4.990
 Ali, vagy Jövő... 6.990
 Bájkeverő... 6.990
 Béspélt szapség... 5.490
 Bárgyilkos a szomszéd... 4.990
 Bitor folyók... 6.990
 Bridget Jones naplója... 6.990
 Callagközi invázió... 5.490
 Csokoládé... 5.990
 Dr T és a nők... 5.490
 Dúne... 5.990
 Elizabeth... 4.990
 Evolúció... 5.490
 Édes november... 5.490
 Ég velünk... 5.490
 Farkasok szövetsége... 6.990
 Final Fantasy... 6.990
 Forrest Gump... 6.990

PS2 játékok:
 Alone In The Dark... 17.990
 Baldur's Gate: Dark All... 17.990
 Batman Vengeance... 9.990
 Blood Omen 2... 13.990
 Bond: Agent Under Fire... 17.990
 Capcom vs SNK 2... 17.990
 Dead Or Alive ■■■ 9.990
 Deus Ex... 16.990
 Devil May Cry... 17.990
 Donald Duck Q Attack... 9.990
 Drakan... 16.990
 F1 Racing 3K (EA)... 9.990
 F1 2001... 17.990
 F1 2002... 17.990
 FIFA ■■■ 17.990
 FIFA World Cup 2002... 15.990
 Final Fantasy X... 16.990
 Formula One 2001... 9.990
 Gran Turismo 3... 9.990
 Grand Theft Auto 3... 17.990
 ICO... 16.990
 Kessen... 9.990
 Knockout Kings 2002... 17.990
 Le Mans 24 Hours... 17.990
 Lego Racers 2... 17.990
 Metal Gear Solid... 17.990
 Max Payne... 17.990
 Maximo... 17.990
 Medal Of Honor Front... 17.990
 Moto GP... 9.990
 MX Rider... 17.990
 NBA Live 2002... 17.990
 NBA Street... 17.990
 Need For Speed: H.P. 2... 17.990
 New York Race... 17.990
 Oni... 9.990
 Onimusha Warriors... 17.990
 Pirates: Legends B.Kat... 17.990

 15.990,- PlayStation 2 FIFA 2002 World Cup	 12.990,- PlayStation 2 Jedi Starfighter	 12.990,- PlayStation 2 Racer Revenge	 6.490,- PlayStation 2 Starfighter
 9.990,- PlayStation 2 Gran Turismo 3	 9.990,- PlayStation 2 Dead Or Alive 2	 9.990,- PlayStation 2 Tekken Tag Tourn.	 9.990,- PlayStation 2 Oni
 9.990,- PlayStation 2 Formula One 2001	 9.990,- PlayStation 2 Kessen	 9.990,- PlayStation 2 Quake 3	 6.990,- PlayStation 2 Timesplitters

PS2, X-Box, Game Cube konzol játékok és kiegészítők, DVD filmek, PC-s játékok NAGY VÁLASZTÉKBAN, OLCSÓ ÁRAKON!

Áraink ■ áfét és a törvásárlói kedvezményeket tartalmazzák. Az árvaltoztatás jogát fenntartjuk. * - már elérendelhető, ■ - magyar nyelven.

KEDVEZMENYEK!

az országban vásárlás
 folyamatosan
 az országban vásárlás
 folyamatosan
 az országban vásárlás
 folyamatosan

Ha összvásárlással érteke előre az ot: 5%
 * Kivétel a top akciók és a hamis termékek, illetve az

a Blaha térmet:

VII. u.

a Mózis körtemel:

Pál u. 8. 61

Hétfő-Pént:

Fehérvári ut (Buda Lás)

Bartók Béla t. (Fehérvári t.)

Mózis körtemel

Blaha Lás

7.11.15

és vidékei

a akár

napi eg

9 díj 970

INDOOR ARCADE

szórakozás

Logórisabb hírek, újdonságok, akciók!

FIFA 2002 WORLD CUP

POFÁS KIS BEHARANGOZÓ A VB-RE

TÍPUS

KIADÓ

EA SPORTS

2001.04.26. PAL

Négyévente a futballvilág éljete összegyűlik egy kicsiny domborzóra, amiktől általában a világ férfiakosságának nagy részét a tévéképernyők elé szólítja. Ilyenkor ■ barátok és a feleségek sző szerint mennek a levesbe, ugyanis (akkortájt épp nem annyira) kedves partnereiket lehetetlen kirobantani a mérkőzések, a sör és ■ rácsálmivalok kedélyes világából. Úgyan még egy jó hónap van hátra a világ-bajnokság kezdődéséig, de úgy fest, az EA Sports fejlesztői mindent megtesznek azért, hogy már most teljes mértékben úrrá legyen rajtuk ■ VB-láz. Kérem szépen, emitt konferálhatjuk fel ■ cimben szereplő, az EA Sports által delegált programot, amely természetesen „van end onl!”, és ha ■ sem lenne elég, akkor még „fulli offl!” is. A játék minden jelentős platformra elkészült, én a PS2-es és az Xbox-os verzióhoz jutottam hozzá (a PC-változatot kívül). Két okból is nagy várakozással tekintettem a program elé: egyrészt, mert a nemrégiben megjelent FIFA 2002-től nem igazán estem hanyatt; másrészt azért, mert a négy ével ezelőtti vb-re készült World Cup 98 messze a FIFA-sorozat legelvezhetőbb tagja volt.

Az egyik legfontosabb tudnivaló a programmal kapcsolatban, hogy gyakorlatilag kizárólag a vb-re van kihegyezve, itt bizony egyetlen klubcsapatot sem találunk. A világ-bajnokságon nem résztvevő nemzeti válogatottak közül csak egy-két szerepel, az is csak mutatónak.



■ Molty, a kommentátor. Egyértelmű, hogy jobboldali hátszéliben született. (XBOX)

(pl. Ausztrália – nyilván ezt az igen kellemes kis piacot nem akarták teljesen leírni az EA-nál). Ebből egyenesen következik, hogy a mi kis kutyautóink is kimaradtak a szórásból. Mindössze két „megmérgetetés” lehetőségét kínálja fel ■ program: az egyik a barátságos mérkőzés, ■ második természetesen a Világkupa elnyerése ■ választott gárdával. Emiatt mindjárt rájövök is fel egy rosszpontra. Tudom, hogy „Vae victis!” – azaz jaj ■ legyőzöttnek, magyarul ■ vesztesek és ■ ki nem jutottak ■ kutyát nem érdekelik, de olyan jó lett volna még egyszer lejáratsani ■ selejtezőket, és kijutni ■ saját csapatunkkal – arról nem beszélve, hogy a kvalifikáció szintjén szervesen hozzátartozik a világ-bajnoki rendszerhez. A FIFA 2002-ben ugyan játszhatunk ■ kijutásért, de abban a VB nem szerepelt – miért nem lehetett ezt egy játékban összehozni? (Hogy kétszer lehessen eladni ■ szerk.)

A játékban egy kis izelítőt kapunk abból, milyen elképesztő is lesz ennek ■ sporteseménynek a körítése. Noha nem 100%, hogy ■ valóságban is minden olyan lesz, mint ■ programban, de amit itt alkottak az EA Sportsos fiúk ■ meccsek felvezetésénél, az valóban szenzációs. Az esti mérkőzések előtt az elsőeltett stadionokban lézersugár köszönt minket, a nézők csodálatos előképeket alkotnak, és végre a lengedező zászlók sem olyan méretűek, amit maximum egy ipari daruval lehetne lengetni. A nézősereg öröngőse középtéte kivonuló csapatokat minden oldalról „körbeberüli” a kamera, a kezdőrángás elvezése előtt szépen összeállnak ■ játékosok és így tovább – ahogy az egy világ-bajnoki derbi előtt elvárható. A stadionok gyönyörű szépek, és a játékban mind a húsz (tíz japán és ugyanennyi dél-koreai) helyszínt tökéletesen lemodellezték. (Aki hozzáfér az internethez, annak érdemes valamelyik focis portálról kiindulva megtekintenie mindegyik helyszín fotóját, mert ilyen stadionokat én még életemben nem láttam!) A közönség is az egyik legmutatósbab, amivel eddig fociprogramban találkoztam.

Maga ■ játék is megnyerően fest. Mi sem természetesebb, hogy ■ játékosok animációja motion-capture eljárással készült, és lón: már-már olyan, mintha egy focimeccset néznénk. A legnagyobb erőt ■ levegőben történő párharcok és labdaszer-



■ Mintha a Távolságlelten jobban sikerült volna ■ stadionnépeltés program... (PS2)

zések kidolgozására fordították, és ennek meg is lett az eredménye: még nem láttam olyan játékot, amelyben ilyen jól mozogtak volna a levegőben ■ játékosok. Beleálnak egy erőteljesebb fejsébe, felugrásnál is láthatóan bolyintanak, leveszik mellre a lasztit, félfordulattól lőnek – az ilyen és ezekhez hasonló mozzanatok egyáltalán nem ritkák ■ játékban. Ami igazán ■ konzolok erőssége, az itt is megmutatkozott, méghozzá úgy az Xbox, mint ■ PS2-verzió esetében: ■ PC-s változattal szemben ■ játékosok jóval több poligonból állnak, nagyszerűen néznek ki – igaz, karjuk árnyéka nem látszik a testükön... Arcuk alapján valóban felismerhetők, de az ■ hiba, amit ■ FIFA 2002 ismertetőjében is említettem (elég furcsa, eltorzult arc-kifejezések van), ugyanúgy benne maradt ebben a játékban is. A lényeg az, hogy még mindig nem éri el ■ TIF2002-ben látott színvonalat: Rivaldo például túlságosan ragyás, Veron pedig kb. úgy fest, mintha csak ■ meccs erejéig engedték volna ki a szittról. Nagy királyság, hogy ■ fogaik is látszanak, de itt is van egy olyan érzésem, hogy amit ezek az arcok használnak, azt ■ valóságban ■ legtöbb fogorvos nem ajánlaná... Ezek az apróságok persze csak a közeli képeknek lesznek szembevetőek, úgyhogy nem jelentenek igazán nagy problémát. A játékot egyébként nyolc különböző kameraállásból élvezhetjük, és mindegyiknél lehet állítani a magasságot és ■ nagyítást. A régebbi részeket szinte kizárólag Tower kameraállásból játszottam, hogy valamennyire át lehessen



■ Csak azért sem adom le a labdát, én leszek a gólkirály! (PS2)





■ Olii, der barbar, csendesen szemlélt Pippo Inzaghi mutatványát. (PS2)



■ Klasszus Roberto Carlos. ■ felpályáról is rúgja... (XBOX)

látni a játékeret (nem nagyon vagyok oda a radarért – noha itt is bekapcsolható –, mert igazán szorít sokszor nincs rá idő, hogy kipillantunk rá, emellett igazán pontosan ez alapján nem is lehet passzolni). A 2002 FIFA WC most „tele” kamerával is tökéletesen játszható volt (persze levéve a nagytájt, és emelve kissé a magasságot). Az árnyékolás és a gyep nem mutat semmi átlagon felül (talán Xboxon kicsit finomabb, mint PS2-n). Ami a képráfrészt illeti, általában nem esik az élvezhetőségi szint alá, kivéve azt az esetet, amikor szinte mindkét csapat teljes egészében a képernyőn van (pl. bevonulással), ilyenkor azért meg-megakad egy kicsit. A grafikai hibák közé tartozik az is, hogy néha a játékosok testrészei átlógnak egymáson, avagy hozzá sem érnek a másikhoz (ez főleg a szabálytalanság visszalassításánál észrevehető). Nagy dörgedelmem, hogy nincs lehetőségünk a gólok elmentésére.

Az igazi problémánk a mesterséges intelligenciával lesz, legalábbis egy részét illetően. A kapuk előtt a legnagyobb zavart ugyanis nem a gépi ellenfél csatárai; hanem a saját kapusunk okozza. Az mondjuk alapigazság a fociban, hogy minden kapus kissé flúgos, de itt ezt nyugodtan kibővíthetjük azzal, hogy tők hülye is. Csak egy apró példa: kived egy lövést, az erejét veszített labda pedig ottmarad előtte – erre nemhogy rávetődne, hanem megfordul és elindul a kapuja felé, majd hirtelen meggondolva magát, rohanna a bogyóért. Persze addigra már



■ Jó csapatnak piszok nagy mákja van – tartja a mondás. (XBOX)

ott a csatár, aki nehezen hibáz ilyen közelről... Amúgy a focipályákról már ismerős (majdnem) minden mozdulat szerepel a játékból, méghozzá kiváló prezentációban – sőt, még egy-két bónusszal is találkozhatunk! Értesék ezt úgy, hogy néha olyan lehetetlen szögökből és mozdulatból rúgnak kapura a játékosok, ahogyan az soha, vagy csak a legtrikább esetekben lenne kivitelezhető a valóságban. A játékmenet és az irányítás egy az egyben az új generációs FIFA-kat idézi, némi újdonsággal fűszerezve: a sztárjátékosok egy gombnyomásra előhozható „star-ability”-vel, azaz különleges képességgel rendelkeznek (ez általában egy látványos csel vagy egy trükkös lövés). Kiválóan kézzé áll és könnyen alkalmazható taktika a kényszerítőzés, amelynek az irányítását mind a két konzolra a jobb analog rúdoltatták meg.

A zene nagyszerű, igazi vb-hangulatot teremt (külön stúdióban vették fel a program kedvéért, hegedűsokkal, fúvósokkal), a hanghatások szintén kiválóak. Ugyan a két kommentátor a már FIFA-kban szokásos alapfelállásban üzi az ipart (John Motson a riportert, és Andy Gray a szakértőt), de jól kiegészítik az alapközvetítés mellett a csapatokról, a sztárjátékosokról és a stadionokról is külön-külön monológokat, információkat hallhatunk. A közönség énekel és kiabál, a játékosok és az edzők pedig több nyelven ordítanak egymással a mérkőzés hevében – pompás! Mint ahogy az is, hogy a DVD-n helyet kaptak bónusz filmek, riportok is: a fő zenei téma felvételének körülményei, interjúk számos nemzet szurkolóival a fociról és a szurkolásról, különféle gyanús keleti népekkel (értsd: koreaiak és japánok) a közös rendezés szépségeiről, valamint immáron élőben is láthatjuk Motson bécst, a riportert. (Nagy vigyorgások közepette...) Ie is szűrjük a tanulságot, miszerint ha a kommentátor pályát választja valaki, a felpályázó gyakori viselkedésének következtében az egyik füle teljesen rátapad a fejére. Nem baj, nem a szépsége miatt van itt: a játék során nagyrészt úgyis csak hallgatnunk kell ökelmért, arról nem is beszélve, hogy a focihoz biztosan ért, szerinte ugyanis Argentína lesz a világbajnok...)



■ Nagyon nem jó, ha a kapus Henry elé áll ki a labdát... (XBOX)

PLAYTEST

PLAYSTATION 2



■ Veron nem fest valami megnyerően... (XBOX)

Érdekes ez a program. Mivel a választható opciók száma nagyon kevés (összességét kétféle), ezért hosszú távon csak multiplayerben jelenthet kikapcsolódást (megnyerhető csapatból csak a különböző kontinensek all-star válogatottjait lehet előhozni, de ezeket is csak barátságos meccsen irányíthatjuk). Mindamellett, hogy nagyon látványos és hangulatos, könnyen játszható, megtanulható és ennek tetejében még élvezetes is – azért szinte a FIFA-sorozat összes ismert hibáját magán hordozza. Mivel a két verzió (PS2-Xbox) közti különbségek nincsenek, ezért csak egy értékelő lesz – egybeírva a játékok PS2-n kizárólag a világbajnokság labában égnének ajánlom (nekik viszont nagyon), mert lehetőségek alternatíváiként rendelkezésükre áll a FIFA 2002, a TIF 2002, avagy a Pro Evo: Xboxon viszont mindenkinél, aki végre egy jó kis focimeccsre vágyik, jó konjollján.

Kozi
kozi@vogel.hu



■ Már megint németes eleganciával szereltem (PS2)

■ POZITÍVUM

- Igazi VB-t idéző, fantasztikus hangulat
- Elvezetés játék, nagyszerű grafikával
- Bónusz videók

■ NEGATÍVUM

- Bosszantó hibái vannak az AI-nak
- Nem lehet elmenteni a visszajátszást
- Kevés a csapat és az opció

■ BARÁTOK KÖZT

■ Pro Evolution Soccer	02/02	91%
■ This Is Football	01/11	91%
■ 2002 FIFA World Cup		

GRAFIA
HANG

ÉRTÉK 83%

■ 2 játékos ■ PAL ■ www.ea.com/fifaworldcup

RED CARD
SOCCER 2003

■ JÁTÉK SZABÁLYOK NÉLKÜL

TÍPUS KIDÓ/FEJLESZTŐ MEGJELENÉS

A ki kicsit is járatos a futball világában, mostanában sokszor hallhat arról, hogy a FIFA döntéshozói különböző, több-kevesebb sikerrel kecsegtető újításokat szeretnének bevezetni a – szerintük – lassan vonatottá váló játékban. Mostanság például az arányos hosszabbítás kavart nagy vitákat, a jelenlegi állás szerint nem biztos, hogy megtartják ezt a fajta a hokiból átvett és a labdarúgáshoz szerintem nem igazán illő – szabályt. Úgy tünik azonban, hogy a Midwaynél magasról tojnak erre az egész hercehurcára. Garantálom, hogy ha lejátszunk a Red Card Soccer 2003-mal egy pár meccset, alapjaiban változik meg a véleményünk (az itt prezentált) labdarúgásnak nevezett játék szabályrendszeréről. ... Sok fociprogram megfordult a kezeim közt az elmúlt évek során, de megmondom őszintén, hogy sokirányú játék után, még most, a cikk írásának a pillanatában is döbbenet ük a monitor előtt, amikor felidézem ezt a játékot. Mindjárt tisztázuk is, hogy nem azon indokból kifolyólag, mintha annyira kiemelkedően jó, vagy rossz lenne. Mondjuk a Midway nevéből már sejthető volt, hogy nem egy verbális szimulációval állók szemben, sokkal inkább az arcade-jelleg fog dominálni a játékban, akár csak a cég többi (igen élmés elnevezésű)

sportprogramjában, pl. az NHL Hítkben, vagy az NFL Blitzben.

Erre azonban még ezzel együtt sem számítottam...

Talán a legközvetlenebb felvezetés az lesz, ha elmesélem, milyen tapasztalatokat

szereztem a programról az első nekifutás alkalmával. Indítottam egy frankó Argentína – Száúd-Arábia meccset, csak úgy bemelegítésképp. Passzolás hátra, gyors indítás a szélen, sprintek a játékosom, mint a golyó. Ő igen, szép gyorsan zajlik az akció, ez eddig teljesen játéktermi utánérzés kölcsönöz a játéknak. A ki-mozduló védő megpróbált szerelni – nem sikerült, elhúzik mellette, de már jön is a társa. Ugyanazt a csett próbáltam bevetni, de a gép ezúttal más taktikát választott: egy kis színes villanás kíséretében odarohant a játékosomhoz, és úgy feltrükk, hogy a golyót felszaladtak nyakláncnak, majd szépen elvette a labdát. A bíró síjja néma maradt, és mintha mi sem történt volna, pergett tovább az akció. Széresség kísérleteztem, de egy újabb fényeffektus kíséretében két méterem három vertek a védőmre. Ekkorra már nagyon bután néztem, de megpróbáltam továbbra is követni az eseményeket – mindhiába. Az ellenfél csatára elért a kapumig, a kamera rázoomolt, a PS2 bevetett egy moton blur-trükköt, a játékos – a Mátrixból már unalmig ismert módon – fölemelkedett vagy két méter magasra, a labda pedig tücskököt húzza maga után – és a kapusomat tolvaj maga előtt – a halálos költött ki. Óóóó... bocsnant, most akkor mi a fene történik itt tulajdonképpen?

Pedig egy kis idő elteltével (és a gombkiosztás át tanulmányozása után) kiderült, a fenti jelenet ebben a játékban teljesen hétköznapi, sőt szinte olybá tűnik, hogy itt egyenesen a szabályos szerelesek számlájának egrotlikunk. A Red Card 2003-ban a szokásos futballmozdulatokon kívül mozgáskulcsunk a durva szabálytalanság már más fociprogramokban is előhozható volt, itt azonban bátran alkalmazhatunk olyan belemenéseket és aljas trükköket, amire szinte nem is lehet példát hozni a való életből. A standard hátulról való becsúszásokon, bevetéseken kívül, egy jól irányzott öklcsapással a gyepre küldhetjük, vagy akár pár pados lábbal felverhetjük az ellenfeleinket – és a legsebbe az egészben

az, hogy a spori síjja csak a legtrükkösebb esetben szólal meg. De ha már megszólalt, és nekünk nem tetsző áletetet hozott, az első adandó alkalommal megvalósíthatjuk minden játékos álmat: nyugodtan üssük le a bírót is – aki nagy



■ A delfinektől elszenvedett 4-2-es fájó vereséget a magyar válogatott durvaságai kompenzálja

valószínűséggel a tolerancia bajnokai lehet, ugyanis egy picit szédeleg a tüben, majd föláll és nyugodtan tovább „vezeti” a mérkőzést, anélkül, hogy apró kis mutatónyunkat akár csak egy sárga lappal is honorálná. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy az opciók között beállítható a bíró szigorúsága, ezt azonban maximálisan felhívva sem tapasztaltam, hogy akár egyszer is előhívta volna a piros lapot (esetleg nagyrátran felvillantott egy-egy sárgát). Az egész mérkőzés ilyen „úsd, vágd, nem apád!”-szellemben zajlik, a gép ugyanolyan ármokutást rendez, mint amelyet mi is.

A csapatok rendelkeznek egy ún. boost-mérettel, ami a játék közben folyamatosan töltődik (a felidők kezdeténél maximumnál indul). Amennyiben minimum egy egységnyi rendelkezésre áll belőle, az a gyakorlatban azt jelenti, hogy a vele egyidejűleg alkalmazott mozdulatot egy „kicsit” nyomatkosítjuk, illetve nagyobb erővel végezzük el. Ezenkor következik a már említett órási rúgás (amiből azért nem minden esetben születik gól), a szélvészgyors sprint – de a sebességtalanságok erejének fokozására is használhatjuk. Kézkel-lábbal, utcai harcosokat és pankrátorokat megszégyenítő módon apríthatjuk egymást – nem mindennapi látvány egy focimeccsen! Mindenképpen megemlíteném, hogy a Mátrix-szerű kapurúgások csak akkor alkalmazható, ha az ellenfél kapujához viszonyítva a megfelelő távolságon belül tartózkodunk. A példaként felhozott effektusra már



■ Az ukrán maffiások ellen bevetjük a különleges alakulatot



■ Na látod, Koszó, az egy szomorú számúrál! Most nyitla a harmadikat...



■ Csendélet egy angol-német "barátságos" mérkőzésről. Mintha a II. világháborúban lennének...



■ Csillagászati előrejelzések szerint a Halley-üstökös 2002-ben Bonano kapujába fog csapódni



■ Nehezményeztem, hogy a bíró megadta a digók egyenlítője gójt – nemes egyszerűséggel leütöttem

csak azért is hasonlít, mert a hasonló megjelölésen kívül a metodikája is teljesen ugyanaz: az idő nem áll meg, csak lelassul – ergo előfordulhat az az eset is, hogy azért nem sikerül a bomba, mert közben a védők felugrják a játékosunkat. A kapus személye az egyetlen, amely szent és sérthetetlen: őt nem lehet sem felrúgni, sem leütni – bár valójuk be, ennek azért van valami értelme, hiszen másból sem állna az egész meccs, minthogy az előretolt csatárunk folyamatosan leütné a kapust.

Klubcsapatok nincsenek, kizárólag nemzeti válogatottak szerepelnek a játéban, viszont dícséretes, hogy amelyek csapatnak meg tudták szerezni a licenccet (az európaiakról és az afrikaiakról van szó), azokat legalább a saját nevükön látjuk viszont, a többiekét mindössze a mezszámuk alapján különböztethetjük meg. A választható játékmódok közül a „barátságos” mérkőzés itt enyhén szólva is nevelés-gesnek tűnik (noha szerepel a paletta), ezenkívül még egy, maximum tizenhat csapatot egyenes kiesésű kuparendszerben játszhatunk. A játék szellemiségéhez azonban sokkal inkább illeszkedik a World Conquest, azaz a világhódítás-mód. Földrészenként szép sorjában minden egyes, az adott régióból a játéban szereplő csapatot meg kell vernünk (néha szó szerint), hogy mi bizonyíthatunk a legjobbnak a műfajban. A mérkőzések száma kontinensenként emelkedik, és szép sorban, egy más után nehezednek (a földrészekben belül külön-külön is), és végül, de nem utolsósorban minden egyes területnek van egy speciális, bónusz-csapat, amelyet legyőzése után immáron mi is irányíthatunk, valamint a stadionja is választható helyszín lesz.

No, itt álljunk meg egy szóra! Már a legelső megnyitástól gárda sem akárből áll, ők ugyanis a Dolphins névre hallgatnak – és ez itt most nemcsak egy hangzatos név, s csapat tagjai tényleg deflinnek! Komolyan mondom, fajt a hasam a röhögéstől, ahogy megálltam félt a vigyorgó póljú emiósoktól focizóban feszíteni (természetesen a pólnak hátuszónak ki van vágva a hely), és ahogy a hátsó uszonyu-

kon ugrálva elkezdnek cselezni, futkározni, az valami rettenetesen komikus. Valami iszonyú pihent azért főszerepek készíthették ezt a játékot, az biztos, és ez még csak a első csapat, olyanok követik a sorban, mint egy különleges kommandóalakulat (SWAT), vagy egy komplett számurgárdra, a hátukra szíjazott kardjakkal (legnagyobb bánatomra nem használják meccs közben a fegyverüket...) – valami hihetlenül nagy baromság mindegyike gamitúra!

A hanghatások jók, külön megemlíteném, hogy a kommentár több nyelven is megszólal. A grafika teljesen átlagos, cserébe viszont folyamatosan és lassulásmentesen fut az egész játék során – egy arcade-stílusú programban azonban ez alapvető követelmény, már csak a játékmény megtartása miatt is. A játéban szereplő stadionok (természetesen a fiktitvek kivételével) az idei vb-helyszínekről mintázták, méghozzá nem is akármilyen minőségben. A közönség azonban furcsa érzéseket keltett bennem: mivel nem alkalmaztak mást, csak egy óriási kifeszített textúrát, ami ráadásul még csak nem is színes, így olyan érzése van az embernek, mintha üres lelátók előtt zajlana a mérkőzés. Meglepő módon a gólok automatikus ismétlésénél viszont már látható valamiféle közönség(szerű) képződmény. A játékosok kidolgozása és mozgáspaletteja ebben a stílusban még kielégítőnek tűnik, de egyrészt faszorban sincs a többi fociprogrammal, és a legnagyobb jóindulattal sem lehet róla azt mondani, hogy a PS2 hardverkorlátait feszegetné. Az arcok még véletlenül sem hasonlítanak az eredetiekre, egyedül a bőrszín kidolgozására fordították némi figyelmet a programozók. Ha már említettem a bevezetőben az NFL Blitz című, szintén Midway-kiadású amerikai-foci programot, megjegyezném, hogy nem lehetett túl nagy meló átirni a játékosok animációit, ugyanakkoraként azoknak és ütőznek... is...

Nagy hibának tartom azonban, hogy nincsen lehetőségünk az azonnali, manuális visszaját-lásra (még gól után sem!), holott pontosan a látványos rúgások és különlegesek miatt érdemlne kiuteltett figyelmet ez az opció. A mesterséges intelligenciára sok szót nem érdemes pazarolni, mert itt teljességgel más a játék menete, mint egy normál fociiban – nem



■ Heskey igazán kecses mozdulattal juttatta a hálába a labdát... mint az a tőle megszokott

egy nagy durranás, de ide pontosan passzol.

A játék semelyik aspektusában sem éri el egyik riválisának színvonalát sem – már persze abban az esetben, ha itt lehet egyáltalán ellen-lábasról beszélni. Messziről ordít róla ugyan is, hogy alapvetően nem egy komoly szimulá-cióról van szó, hanem egy játéktérmi stílusú ökördöcséről – és mert ez az egész egy nagy pónhalm, senkinek sem kell véresen kormo-lyan venni a dolgot. Épp ezért jelent azonban (egy ideig) vidám és felhőtlen szórakozást – de a komoly futballisták azért vigyázzanak, az általuk megszokott fochoz a Red Card 2003-nak szinte semmi köze sincs (igaz, már a bónuszcsapatok miatt is megér egy kősa pillantást...).

Kozi
kozi@vogl.hu

POZITÍVUM

- Óriási poének a megnyerhető bónuszcsapatok
- Hamisítatlan arcade-hangulat
- Folyamatos képrészítés

NEGATÍVUM

- Komolytalan egy verbális focistának
- Nincs azonnali visszajátzás
- Átlagos grafikai megvalósítás

BARÁTOK KÖZT

- Pro Evolution Soccer 002/02 91%
- This Is Football 2002 01/11 91%
- Redcard Soccer 2003

GRAFIKA
HANG
ÉRTÉK
73
72
72%

■ 2 játékosos ■ PAL ■ www.midway.com



■ A szellőleptű Dárdai Pali virtuális reinkarnációja



■ Uszonyatosan nagy gólt rúgtam!



■ Fejeket behúzni, kedves spanyolok, itt a magyar Robbie Carlos!



■ A játék képe sajnos egy kettős csere után sem változik meg alapjaiban



■ Grespanak (Crespónak) még a európai all-star válogatott védői is csak a hátát nézik

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2

■ FÉLRESIKERÜLT KLÓNOZÁS

TÍPUS KIDÓVFEJLESZTŐ MÉGJELENÉS: 2002.06.17. PAL

Aminap nagy örömmel vettem kézbe az ISS 2 review-verzióját, hiszen a Konami előző próbálkozása a labdarúgás terén (a Pro Evolution Soccer) annyira tetszett itt többünknek, hogy mindmáig órák hosszat tartó, nagyszerű kis csatákat szoktunk vele vinni. Ugy gondoltam, a fejlesztők átgtyrják kissé a grafikát, és ennyi idő után a tesztelőknél is feltűnnek végre az AI hibái – egyszerűen meg az intro alatt úgy feszengtem, mint egy törpe a magas piszoár előtt.

A bevezető egyebeként az egyik legötletesebb, amit mostanság egy focijátékban láttam. A kamera végigmegy az összes játékoson, aki kezdetben merev bábuként állnak, de amint kontaktusba kerülnek a labdát vezető, Celtic-mesztásokkal, hirtelen meglepednek, mire ő valami látványos trükköt végbe üt az öket, illetve juttatja végül kapuba a labdát. Zárásáért a kamera az égből száll, és megpillantja, hogy az egész hatalmas stadion tulajdonképpen egy csocsoasztal.

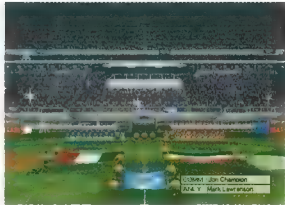
A játék címéből adódóan kizárólag nemzeti válogatottakat fogunk irányítani, a klubcsapatok kimaradtak. A már evidens barátságos kérdéseken kívül lehetőségünk nyílik a világbajnokságra (igaz, nem licencelt a dolog, úgyhogy

itt International Cup néven fut), valamint az Európa-bajnokság és a Copa America (Euro Cup, illetve American Championship) küzdőmeibe beszállni. Megvan a lehetősége egy Custom League, azaz egy fiktív liga létrehozásának is, de itt sajnos maximum nyolc válogatott indítható.

A programmal játszva az a szörnyű gyanú fogalmazódott meg a lelkem mélyén, hogy a Konaminal sem kizárólag kolbászból van a fejlesztők: olyan máhára nem erőltették meg magukat, messziről látszik a játékon (legalábbis a grafikán), hogy szinte egy az egyben a Pro Evolution Soccerből vették át. Armin talán érdemből – látható – változtatás történt, az tulajdonképpen maga a stadion: egy kicsit színebb a közönség, több vaku csillan, az óriási reflektorok fényeffektusai mutatósabbak és égből is pofásabban fest. Az egyik nagy baj ezzel az, hogy ezt tulajdonképpen csak az egyes meccsek előtti felvezető animációknál szembetűnő, a tényleges mérkőzések alatt ebből semmi sem látszik. (Új stadionnal nem találkoztam a programban, kizárólag a Pro Evoból ismerős arénák köszöntek vissza.) Az átvettető animok között sem fedeztem fel egetverő újdonságot, viszont a cserénél felmutatott elektromos kijelző bevezetése nagyon jó ötlet volt.

A fu textúrázás is megváltozott – méghozzá bizonyos szempontból előnyre, egy másikból a hátrányra. Amennyiben egy igazán közeli kameraállásból követjük az eseményeket, akkor jól látszik, hogy sokkal szebb lett, immáron tényleg hasonlít egy igazi gyepszönyegre. A gond az, hogy ha egy távolabbi nezetből játszunk, akkor már sokkal zavaróbbban hat a tarakassága. Rosszul látni magát (a még RGB-kábelén keresztül nézve sem!) a labdát, és így sokkal nehezebbé válik a kezelés.

A mesterséges intelligenciába viszont jó alaposan belenyúltak – ennek egyaránt megvan a jó, és az árnyoldala. Immáron sokkal könnyebb és kezelhetőbb a fejletrend labdavezetés, gyakorlatilag a passz és az iránykar egyidejű alkalmazása egy emelt labdánál szinte mindig egy pontos fejelést eredményez. Övanyira, hogy allig-alig volt olyan szituáció, amikor ne én szerettem volna meg a labdát az ellenféllel szemben – és ez igaz úgy a legkönnyebb, mint a legnehezebbre fokozzra. Ha már a nehezebbre színteknél tartunk, megjegyeztem, hogy egyrészt csak három van, másrészt pedig nem tapasztaltam egetverő eltérést a normál és a ne-



■ Magyar csapat leltézh előtt? Sajna kicsit utópisztikusan hangzik...

hez szint között, a normál végigjátszása után egyből lezavartam a nehezlet, is, méghozzá minden különösebb erőlködés nélkül. Sajnos az említettek kívül is vannak az AI-nek hibái: nem szereznek automatikusan a játékosok (a Pro Evo után ehhez már hozzászokni is borzasztó volt), és a kiurátás szinte használhatatlan. Számomra megdöbbentő volt, hogy a játék egyik legnagyobb varázsa, a hozzá a kapusról, és a kipattanót másodikra bepasszozzuk. A hangok tekintetében némi újításként fellejhezhetjük, hogy a stadion hangszórómódja bemondja a gólszerzőt (igaz, csak a számat) – és már nem emleget az itt is elfeledett néven szereplő játékosok hülyeből-hülyéit nevet (Crespo például Grespa...).

Nos, egy szó, mint száz – számomra – a program nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Egy pár dologon ugyan finomítottak, de sajnos ez csak a külsőségekben mutatkozik meg – nem pedig magán a játszhatóságon, holott pontosan erre lett volna igazán szükség. Sőt, az utóbbi szempontból a játék még alul is mulja a Pro Evot. Ha pusztán magában tekintjük, alapjaiban véve nem lenne ez egy rossz játék, el is lehet vele lenni ideg-örög, csak éppen az a baj, hogy a többiek zönyében nem állja meg a helyét. Sajnos – akármennyire is szeretem a Konamit – ezúttal nem mondhatok mást.

■ POZITÍVUM

- A stadionok kivitelezése nagyszerű
- Sokféle megmérettetésben vehetünk részt
- A fejjátékok jól lehet operálni

■ NEGATÍVUM

- Semmiféle pozitív irányú fejlődést nem tapasztaltam a Pro Evolution Soccerhez képest
- A fu textúrázás sokkal a távolabbi kameraállásoknál

■ BARÁTOK KÖZT

Pro Evolution Soccer	02/02	91%
FIFA 2002	01/11	85%
ISS 2		

GRAFIKA 85%

HANG 82%

ÉRTÉK 74%

■ 2 játékos ■ PAL ■ www.konami.com



MINI
GAMECUBE™

Forgalmazza:
Stadlbauer Kft.
2045 Törökbálint
Daco 6
Tel: 23/337-196



WAVE RACE
BLUE STORM

Nagyon élethű,
használd mentőmellényed!



Life's a game

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

■ EZ A DESZKÁS SÓLYOM MÁR MEGINT REPKEDI

TÍPUS

KIADÓ

EASYSOFT

XBOX

PS2

2001.11. PAL XBOX 2002.03. PAL

Tony Hawk az évek során az Activision egyik legbiztosabb támaszává nőtte ki magát. Amikor megjelenik egy új verzió, akkor az hónapokig tanyázik az eladási listák élvonalában. A Neversoft sikerprogramja még tavaly jelent meg PS2-re, ám akkor a nagy karácsonyi programáradában valahogy kihagytuk; most az Xbox-változat aprójából azonban elévültük.

A januári számunkban bemutatott PSX-változat nagyon messze áll a következő-generációs konzolokra készült Tony Hawkoktól – mások a pályák, több mozdulat van, na és persze a grafika is sokkal szebb. A grafika nem kifejezetten erősebb a THPS3-nak, hanem ennél sokkal szebb játékok is mindkét platformon – bár az igaz, hogy ebben a stílusban nem sok ilyen akad. (Azért zárójelben megjegyezném, hogy a kizárólag Amerikában megjelent TH 2x-ben – benne volt az össze pálya az első és a második epizódból, valamint ott teljesen új – sokkal szebbek voltak a pályák: részletesebb textúrák borítottak mindent és 3D-s fű volt benne.) A pályák hatalmasak, és rengeteg mozgás van rajtuk: Los Angelesben rendőrautók kergetnek egy autótolvajt, Kanadában högolyóznak a fiúk, a repülőtéren pedig legalább három különböző ember ténferog – utasok, biztonsági őrök, zseb-tolvajok és hasonló kétes egzisztenciák. A pályákat véglegesen át tudjuk alakítani, Los Angelesben például négy korlát „meggrindolásával” földrengést tudunk



■ Aki ezt élőben megcsinálja, az vendégem egy másnászörre

beindítani, ami teljesen átforgatja a városképet: a felüljáró egy része leszakad, a talaj tele lesz törmelékekkel és hatalmas épületdarabokkal. Kanadában egy új felcsövet hozhatunk elő, de az óceánjáró hajón is leengedhetjük a védőhálókat és a mentőcsónakokat. A mozgalmak pályáknak persze ára is van: a játék nem teljesen folyamatos, néha igencsak szaggat. A PS2-es verzióban ilyen Los Angeles a földrengés után, valamint a bónuszpályá,

az óceánjáró; ezeken néha elég durva a dolog – látszik, hogy itt a hatalmas látótávolságot nem bírja a gép (ködösítés ugyanis nincs).

Ezzel szemben az Xboxos verzió a pályák legegyszerűbb szaggat pár másodpercig, valószínűleg ilyenkor másolja

fel a winchesterre a program az adott helyszínt (szerencsére csak egyszer van ilyen, ha újrakezdjük az adott pályát, akkor már minden rendben van). Megemlíteném még a vizet, ami kritikan alui lett; nem értem, hogy egy ilyen igényes játékban hogy voltak képesek ilyen bennhagyni. A deszkások animációja ezzel szemben tökéletes lett, nem számoltam utána, de legalább száz különböző trükköt tudunk bemutatni – mind-mind teljesen életszerűen néz ki.

A zenét anyag véleményem szerint kitűnő lett, a legnagyobb „sláger” kétségkívül a Motörheadtől az Ace of Spades, de nagyon lelkesítő dalok vannak még a korongon: Ramones, House of Pain, Rollins Band, vagy éppen az RHCP. Ehhez még vegyük hozzá, hogy az Xboxos verzióban a saját zenéinket is hallgathatjuk, így semmi akadály, hogy az elkepesztően értékes, kiadatlan Jimmy-felvételre trükközzünk.

Maga a játékmenet túl nagy változásokon nem ment át – adva vannak a pályák, amilyenek előre megadott feladatok várnak. Ránk összesen hat ilyen helyszín vár rák és ezeken mindenki feladatot lesz köztve elélni.



■ Tony Hawk kismiska ehhez a sráchoz képest

Ebből hét többé-kevésbé azonos: háromszor egy előre meghatározott pontszámot kell elérnünk, össze kell szednünk a S-K-A-T-E betűket, illetve az elrejtett videokazettát a pályáról, valamint végre kell hajtannunk egy bizonyos trükköt a pálya egyik pontján. A hetedik feladatot kicsit csúszkás, ezt ugyanis akkor veszi teljesítettnek a játék, amikor a többi kihívást már teljesítettük. Természetesen ezek a kihívások pályánként változnak, és ami újdonság, még deszkásoknak is. A S-K-A-T-E betűk (de ugyanúgy a Skill-pontok és a rejtett deszkák) ugyanis háromféleféppen lehetnek elhelyezve a pályákon – attól függően kapjuk a kiosztást, hogy melyik karakterrel vagyunk éppen. A végrehajtandó feladatok is a versenyzőtől függenek: mégpedig attól, hogy emberünk vert vagy street-skater, azaz a levegőben éri otthon magát, avagy inkább a grindolásban. A maradék három feladatot a pályától függ, ezek a lehető legnagyobb mértékben különböznek egymástól. A kanadai pályán például ki kell szabadítanunk egy srácot, akinek az orra hozzáfagyott egy lámpapóznához (neki kell mennünk), rá kell borítanunk a havat a nagyképu, högolyóval dobálózó fickóra (rá kell ugranunk a feje felett levő, hóval borított fára) és végül le kell nyűgöznünk a többi deszkást (az őt ha- ver közelében be kell mutatnunk egy-egy jó trükköt).

Van egy másik pályafajta is, mégpedig egy olyan, ahol az arányértémet kell versenyzőnk. Itt – a fent említett helyszínektől eltekintve – nem kell, hanem csak egy perc áll rendelkezésünkre. Konkrét célunk ekkor nincs is,



■ Most bosszulja meg magát, hogy nem hoztam térdvédőt



■ Azt hiszem ezt az ugrást kicsit elszámítottam

mindössze az lesz a feladatunk, hogy minél több pontot szedjünk össze, illetve ne essünk el túl sokszor. Úgyesszen három menetet kell teljesíteni abból, a két legjobb számít bele a végeredménybe – amennyiben sikerül a top 3-ba bekerülni, egy éremmel leszünk gazdagabbak, és mehetünk a következő szintre.

A Tony Hawk 3-ban 13 karakter elérhető a kezdetektől, de természetesen van jónéhány titkos versenyző is, ezek azonban elég... khm, érdekesek. Ezeket a versenyzőket úgy hozhatjuk elő, hogy 100%-ra kipörgetjük a játékot néhány karakterrel. Ha valakivel végigvisszük a programot, akkor elérhetővé válik Darth Maul, akinek ezirányú szenvedélyéről eddig nem lehetett sokat tudni. Ha egy másik karakterrel ismételtén teljesítünk minden feladatot (és megszerzzük a három aranyérmet), Wolverine – azaz Rozsomák – lesz elérhető

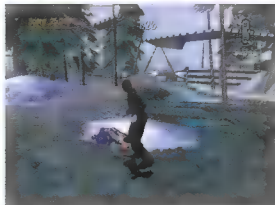


■ Remélem nem veszik észre, hogy felgyújtottam a kukát!

az X-Menből. Összesen nyolc (Xboxon kilenc) titkos versenyzőt varázsolhatunk elő (többek között egy démoni dominánt, illetve a Neversoft-logóból ismerős figurát, akinek egy szemgolyója van a feje helyén), azaz a teljes gyűjteményhez huszonháromszor kell végigvinnünk a programot – vagy segítséget kell kérni Vári Zoltól. Ilyen módon – azaz végjátézasokkal – egyébként előzhatunk három pályát a Tony Hawk 2-ből is (Warehouse, Roswell és Burnside), sőt, Xboxon egy teljesen új szint, az Oil Rig is vár ránk.



■ Na, ■ már hasonlít a főszerkesztőnk lapleadáskori állapotára



■ Lábam előtt hever a világ

Az előre gyártott figurákon kívül mi is készíthetünk magunknak saját versenyzőt, ennek szinte minden jellemzőjét megadhatjuk. Nemcsak a súlyát, a bőrszínét vagy éppen az arcszörvénnyel állíthatjuk be, de rengeteg kiegészítővel is felszerelhetjük. Itt az olyan hétköznapi dolgok mellett, mint a walkman, vagy a baseball-sapka olyan extrákat is választhatunk, mint a cylinder, ■ békauszony, a bohóc-orr, vagy éppen a (fél)szemkötés. A kedvencem megiscsak ■ Brain Hat, ami tulajdonképpen azt jelenti, hogy karakterünk koponyája hiányos, száguldas közben pedig az agyát hűti a huzat.

A Tony Hawk 2-ben a karakterek fejlesztése a pályán talált dollároskétegek segítségével történhet: ■ különböző tulajdonságokat – kilenc van belőlük – egyre drágábban növelhetjük. Itt ez megváltozott: minden pályán öt Stat-pontot találhatunk, és ezek egyetlennel növelik egyik alaptulajdonságunkat. Azt valószínűleg mondani sem kell, hogy ezek legtöbbje igencsak nehezen elérhető helyen van... Minden pályán el van rejtve egy új deszka is, jobban mondva deszka-borítás, maximalisták megpróbálhatják összeszedni az összeset.

Szó esett már majdnem mindenről, a legfontosabbat, a játékmenetet leszámítva – pedig ■ is nagy változások történtek. Alapból ugye négyféle csoportba oszthatjuk a trükköket, melyek a következők: grab (amikor megragadjuk a deszkát), flip (amikor elrugaszkodunk a deszkáról), grind (amikor végigcsuszunk valamin) és lip (amikor megtámaszkodunk egy kiszögellésben). A Tony Hawk 2-ben jelent meg egy ötödik típus, ■ manual, ami tulajdonképpen azt jelenti, hogy ■ deszka első vagy hátsó két kerekén gurulunk. Ebben az ■ lényeges, hogy összekapcsolhatjuk vele a különféle grindolásokat és lip-trükköket. Ennek köszönhetően több százezerrel több millióra emelkedett az elérhető pontok száma. A pontok ugyanis nemcsak összeadódnak, hanem ha egymás után, szünet nélkül hajtjuk végre a trükköket, akkor egy szorzót is kapunk: ha a kombó tíz trükkből áll, akkor az alappontok tízszeresét kapjuk meg, ha húszból, akkor a hússzorosát.

Ezért jelent elképesztő újítást a Tony Hawk 3-ban ■ revert-mozdulat. Ezt előzőhöz nagyon egyszerű: a levegőből – azaz egy grab vagy flip trükk után – leérkezve meg kell nyomnunk az R2-t (Xboxon a jobb flippért). Ezzel versenyzőnk 180 fokot fordul, és – itt jön a trükk – lehetőségünk lesz egy manuál előhozni. Ez azt jelenti, hogy a revertet és a manuálok segítségével elvileg a végtelenségig kombinálhatunk. A gyakorlatban persze ehhez körülbelül egy évszázadnyi gyakorlás szükséges, de a dolog nem lehetetlen: a fejlesztők között volt egy olyan figura, aki minden pályán úgy tudott végigmenni, hogy a két perc alatt egyszer sem hagyta abba a trükközést. En meg közel sem tartok itt, ■ félmillió pont-határt csak egyszer sikerült átépítenem.

Noha a játék teljes mellszéliséggel támogatja a többjátékos-módot (a PS2-es NTSC-



változattal még interneten keresztül is játszhatunk), nekem ez mégsem jött be, sokkal jobb dolog egyedül próbálkozni, mindig újabb és újabb rekordokat elérni. A programban tulajdonképpen ez a legfantasztikusabb – akármilyen jók vagyunk, mindig din hova fejlődni. A pályák megvalósítása is mesteri lett, egyrészt mindenhol van legalább egy titkos helyszín, másrészt mindig találunk egy új útvonalat, ahol még több pontot tudunk begyűjteni – sohasincs megállás! Először szinte megvalósíthatatlannak tűnt a tízezer pontot érő kombó, aztán a százezer pont egy meneten belül, amikor elértem ■ félmillió pontot, nem sokan voltak büszkébbek magukra nálam... egészen addig, amíg le nem töltöttem egy videót az internetről, amiben egy Elysium nevű figura majdnem 82 milliót meg, ráadásul egy kombóból. Van még hova edzeni...

Grath
grath@mail.datanet.hu

■ POSZTÍVUM

- Fantasztikus pályadesign
- Szinte a végtelenségig lehet fejlődni
- Az új revert-mozdulat rengeteg újdonságot hoz a játékba

■ NEGATÍVUM

- Nincs Offspring-nóta!
- Néha kicsit szaggat a program

■ BARÁTOK KÖZT

- Tony Hawk's Pro Skater 3
- Airblade 01/11 82%
- Razor Freestyle Scooter (PSX) 01/3 76%



RALLISPORT CHALLENGE

IGAZI KIHÍVÁS

TÍPUS

KIADÓ

FEJLESZTŐ

GALAXY GAMES

MELBORN

FOUR

A RallySport Challenge az európai Xbox-start egyik rejtettebb játéka volt: mindössze pár hónappal március előtt mutatták be a játékot – és elvileg nem is jelent volna meg Amerikában. Elvileg – mert ■ nagy érdeklődést látva a Microsoft még megpróbálkozott vele, és nem is jártak ezzel rosszul: negyedmillió ment el belőle a ralisportra egyáltalán nem fogékony piacon (erről csak annyit, hogy a remake WFC-t PS2-re nem is ■ Sony adta ki az USA-ban, hanem a nagyhírű Bam! Software).

Kedjük rögtön a feketelevessele: a RallySport Challenge nincs felruháva semmilyen hivatalos licenccel, sem a pályák, sem ■ versenyzők nem eredetiek. Sőt, utóbbiak még csak nem is kitaláltak, ellenfeleinkre mindössze az általuk vezetett autóként utal a program – azok viszont szerencsére nem álnéven szerepelnek. A pilóták hiányánál sokkal inkább érezhető a hivatalos jogok távolmaradása a játék egész felépítésén: a karrier-mód meglehetősen kevés emlékeztet egy igazi ralibajnokságra. Mindig nyitva áll előttünk néhány kupaközlem, ezek legalább három különálló futamból állnak (később persze sokkal hosszabbak lesznek: van, ahol tíz versenyből is többet kell teljesíteniük). Minden egyes viadal után kapunk néhány száz ralipontot; ebbe beleszámít, hogy mennyire sikerült egy megőrizni a verdat, milyen volt az időeredményünk, és mi volt ■ maximális sebesség, amit elérünk – persze a legtöbb pontot a helyezéért kapjuk. A viadatok végzetével a pontszámok összeadódnak, és akinak a legtöbb van, az kapja az aranykupát – ennyi. A megszerzett pontokat nyilván tartja ■ gép, és akkor nyitjuk el ■ következő minősítést (és ezzel együtt kapunk új bajnokságokat és autókat), ha összegyűjtjük megfelelő számú pontot. Sajnos nem lehet minden további nélkül javítani eredményünkön, mert ha megint elkezdünk egy versenysorozatot, akkor az új eredményünk lesz ■ végleges – akkor



■ Repül ■ nehéz tábla, ki tudja hol áll meg

is, ha rosszabb lett, mint az eredeti. Még rosszabb a helyzet a nehezebb fokozaton, itt ugyanis (akárcsak a valóságban) nem tudunk újra kezdeni egy-egy futamot, csak az egész sorozatot – ezzel persze sokra megyünk, ha már teljesítettünk mondjuk nyolc versenyt, de a kilencediket jól elbaltáztuk.

A versenyek négy kategóriából kerülhetnek ki, a leegyszerűsebb persze ■ normál ralimód. Itt összesen 18 pálya vár ránk, hat sivatagi, hat magaslati és hat „mediterrán”. A cél nyilvánvaló: minél jobb időt érve kell eljutnunk a pálya végére. Ellenfelek itt nincsenek, egyedül ellenfeleink az óra lesz – no meg a terep, mert ■ legtöbb pályán van néhány rafinált kanyar, amit csak hosszas gyakorlás után tudunk bevenni. A második játékmód a Hill Climb, ami eléggé hasonlít az előbbire: ■ is egyedül kell versenyeznünk, ■ különbség a pályában van. Itt ugyanis egy hegy tetejére kell feljutnunk, és ezeknek a helyszíneknek a vonalvezetése hatalmas gyakorlatot kíván. Nem csak a hajtűkanyarok, útszűkítések és kövekkel borított útszakaszok várnak ránk, de még az is nehezíti feladatunkat, hogy az út egyik szélén általában szakadékok várnak. A Vista Peak Summit pályát külön ajánlom mindenki figyelmébe: itt van egy olyan szakasz, ahol gyors egymásutánban kilenc hajtűkanyar következik egymás után, ráadásul az út még jó meredek is...

A másik két játékmód, az Ice Racing és ■ Rallycross egyaránt abban különbözik a fentiekől, hogy itt a pálya kör alakú (nagy túlfázsal persze), és ellenfelek is várnak ránk. Három ellenfelelünk lesz, akik elég szeméti módon vezet-



■ Testvérem, ez azért nem volt szép tőled!

nek – képesek arra, hogy egy kanyar előtt le-szorítsanak minket az ideális ívről. A két módban hét, illetve hat pálya vár ránk.

Minden autós játéknál az egyik első kérdés, ami felmerülhet az, hogy milyen kocsikkal versenyezhetünk. Ilyen tekintetben ■ RSC-nek nincs szégyenhalála, mert összesen 29 verdat próbálhatunk ki. Az olyan alap ralitautóktól kezdve, mint a Ford Focus, a Peugeot 206 vagy a Mitsubishi Lancer olyan extrém kocsikkal terjed a lista, mint az úgynevezett B-kategóriás járművek. Ezek az autók ma már nem használhatók versenyen, hiszen annyira erős motor volt bennük, hogy elképzelhetetlen balesetveszélyesek lettek. Olyan gépekről van szó, mint a Lancia Delta S4 (ez 2.3 másodperc alatt gyorsul százra murvás úton!), az Audi Quattro S1 vagy a Toyota Tacoma.

Az autók viselkedése furcsa módon egyszerre fantasztikus és idegesítő: amíg nem ütközünk össze semmivel, amíg az úton szálgaludozunk, addig minden rendben van. A viselkedésük



■ Egy kis önéletrajz nem árt...

egész élethé lett, pontosan érződik, hogy milyen terepen megyünk, hogy a kerekék mennyire tapadnak. Amikor a murvás útról átérünk egy aszfalt bekötőre, tisztán érződik, ahogy ■ kerekék „rákapnak” az útra, az autó szinte megállósodik. Ugyes ellenkormányzással a kisdorogott kocsit visszaterelhetjük az útra, és ■ nagyobbs kanyarokat ■ készíthet használatával simán bevehetjük. Az irányítás külön „elvezet” az Ice Racing pályákra, ahol a jég brutális hatással van a vezethetőségre. Itt inkább óvatosságra kell figyelni, mert a vezetőnk biztonság azt jelenti, hogy elszalunk, mint a győzelmi zászló. Az





■ Egy síma, egy fordított

is nagyszerű lett, hogy az eltérő kocsik teljesen máshogy viselkednek, nem csak annyi a különbség, hogy az egyik gyorsabban megy, a másik meg jobban gyorsul. Minden egyes autót ki kell tapasztalnunk, hogy eldönthessük, hogy egy vereség után melyiket használjuk – ezt sajnos nehezíti az, hogy nem egyenként kapjuk az autókat, hanem egyszerre kapunk hatot-het, az összeszedett a megfelelő mennyiségű ralipontot. Az egyszerűbb, „gyengébb” autók, mint a Volkswagen Beetle vagy a Toyota Corolla igen könnyen irányíthatók, jól kanyarodnak, csak persze a sebességgel nem az igazi. A játék közepé felé az Opel Asstrát és a Peugeot 206-ost tudom ajánlani, a végjátékhoz pedig mindenkinek azt a kocsit, amit még kezelni tud; nekem igen nagy gondjaim voltak



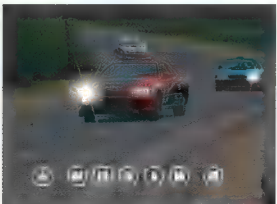
■ Hát nem elég tehénkedd!

a borzasztóan erős kocsikkal: az rendben van, hogy egyes szakaszon verhetetlenek, viszont megállni, kanyarodni, egyenesbe hozni őket az már egy teljesen más kérdés...

Amikor ütközünk – akár valamilyen tereptárggyal, akár egy másik autóval – az irányítás elveszíti látszik minden realitását. Az autó úgy viselkedik, mint egy kalapdoboz, azonnal leáll, vagy felperdül a levegőbe. Ebben a tekintetben ■ WRC (PS2) sokkal jobban sikerült.

Ugyanilyen érthetetlen az, ahogy az autók törését megvalósították: a látvány egészen pompás, bárhol össze tudjuk zúzni az autót, igaz, az egyes alkatrészek nem eshetnek le. Ami viszont érethetetlen, az az, hogy a rongálódás csak a grafikában jelentkezik, a kocsi nem fog elromlani, nem akadnak össze ■ sebességfokozatok, nem kezd el köhögni, füstölni a motor.

Ha már ■ negatívumokról tartunk, akkor



■ A félszemér között én vagyok a király



megemlíteném az utolsó nagyobb hibát, mégpedig azt, hogy a pályák elég keskenyek. Az még teljesen rendben van, hogy ha beleestünk egy szakadékba, akkor pár másodperc múlva visszakérülünk az út közepére. Még az is hagyján, hogy ezt mi is bármikor megtethetjük, ha lenyomjuk a fehér gombot (sajnos elég rossz helyen van, nem esik kézre, néha mellé fogunk nyúlni), így nyerhetünk egy kis időt: nem kell megvárni, amíg a gép rájön, hogy mi innen nem fogunk kikerülni. Ezt akkor célszerű eljátszani, amikor tisztán látjuk, hogy egy kanyart elbuktunk, hogy már biztos nem tudjuk bevenni.

Néha simán el tudjuk úgy hagyni az utat (ami a sivatagi pályákon sokszor nem több, mint egy kis ösvény), hogy még úgy látszik, visszatérhetnénk, ezt azonban a gép ■ pályák bizonyos helyszínein úgy értelmezi, hogy elhagytuk ■ pályák járható részét, és visszahelyez minket a csapásra. Ez persze csak kevésszer fordul elő (és ott is főleg a sivatagi pályákon), viszont amikor igen, akkor a falra fogunk mászni az idegességtől. Van például egy derekszögű kanyar a Safari 1 pályán, amit – látszólag – simán le lehet vágni, mindössze egy kis buccán kell átugratni; na, ezt nem engedni meg a gép!

Miután ennyit gyaláztam a játékot, most megmagyarázom a bizonyítványt, hogy miért is kapott jó értékelést ■ program. Először is a technológiai megvalósítást említeném, ami pompázatos lett. Az ugye adott, hogy az erősebb gépektől jobb grafikat várunk, de az RSC ennél sokkal többet nyújt, még Xbox-vizonylatban ■ a legjobbakkal között van. Az autók kinézete fantasztikus, azt hiszem bátran mondhatom, hogy ilyen minőségű autókat még nem láthattunk konzolos játékokban: csillognak-villognak, és az utolsó centiig meg egyeznek az igazikkal. A helyszínek is nagyon szépek, ■ pályákat borító textúrák nagyon részletesen kidolgozottak, a fű és ■ fák lombja szeliden hullámanak a szélben, amikor viszont elhúznak mellettük, akkor erőteljesen elkezdnek mozogni. A pályák mellett integrált, kiabáló szurkolók, valamint ■ versenyeket érdeklődéssel szemlélő állatok áldogálnak.

Számomra nagyon élvezetes volt a verseny-

zés, ellenben Sasa például a falra mászott attól, hogy a kocsi nem realiztikusan ütközik. A változatos játékmódok és autók, a 16:9-es felbontást támogató gyönyörű grafika és az élethű hangok, valamint a hatalmas küzdelmeket hozó osztott képernyős többjátékos-mód mellett engem inkább az zavart, hogy nem az igazi versenyzők ellen küzdhetek igazi pályákon. A második részig rengeteg mindent kell kijavítaniuk a fejlesztőknek, de az is biztos, hogy szeretem most ez a legjobb Xboxos autóverseny.

Grath

grath@mail.datanet.hu



■ A pályákon mellett kérjük vigyázzanak

■ POZITIVUM

- Elképesztő látványt nyújt
- Nagyszerű többjátékos-mód
- Elvezetés az új Ice Racing játékmód

■ NEGATIVUM

- Hiányoznak ■ hivatalos licenck
- Az ütközések cseppet sem élethűek

■ BARÁTOK VÉLT

- RalliSport Challenge
- 4x4 EVO 2
- Test Drive Off-Road Wide Open

GRAFIKA 91 %

HANG 88 %

ÉRTÉK 86

■ 1-4 játékos ■ PAL ■ www.xbox.com



■ Paparazzik ■ bokorban

WAVE RACE
BLUE STORM

■ VÍZIREVŐ

TÍPUS: RACE KIDŐ: NINTENDO FEJLESZŐ: NEST MEGJELENÉS: 2002.03.03. ÁLL:



■ Én mindig állatokkal vagyok körülvéve

Az eredeti Wave Race még 1996-ban jelent meg a Nintendo előző masinájára, N64-re. A program azonnal hatalmas siker lett (többek között Vári Zoli is sokáig hozsanznázott róla), nem csoda, hogy a japán cégnél szoba került, hogy GameCubera is át kellene írni. A Space World 2000-on, ahol a Nintendo bemutatta a GC-1. levettetek egy előre renderelt videót, cím nélkül ugyan, de a versenyző jét skk láttán mindenki azonnal tudhatta hogy miben is mesterkednek már megint a fejlesztők. Érdekes módon a játék készítését a Nintendo japán részlege átvászsoltza az egyik amerikai csapatuknak, az NST-nek, akik eddig inkább kisebb volumenű programokat készítettek (mint mondjuk a Pokémon Puzzle League).

A Wave Race 64 azért lett annyira közkedvelt, mert az akkori játékokhoz képest sikerült egy kis edetiséget csempészni bele: ez volt az első olyan jétskís program, ami más volt, mint egy normál versenyzáték –



■ Iszonyatos küzdelem van a hátsó régiókban

vagyis az aszfalt kékre van pingálva. A nedves közeg az életben kiszámíthatatlanul hullámzik, egyáltalán nem könnyű előrehaladni benne, meg akkor sem, ha csak egyenesen akarunk száguldan. Ezt sikerült átvenni a Nintendo 64-es Wave Race-ba, rengeteg idő kellett az irányítás kitanulására, de egy-egy meglepő szögölő érkező hullám meg a legprolabbaknak is okozhatott problémákat.

A játék első pillantásra nem mutat nagy változásokat: még a játékmódok is nagyrészt ugyanazok, mint a öt éve (nálunk csak '97-ben jelent meg). Első nekifutásra mindenkinek a Tutorial ajánlom, ha nem is feltétlenül azért, hogy megadjuk, hogy az analóg karal kell kanyarodni (ez a második lecke), hanem azért, hogy a trükköket kipróbáljuk, hogy ráérezzünk arra, hogy mikor kell elkezdzeni a kombókat. Egyébként a tanító mód nagyon szívnvalas lett, hiszen nem csak megmutatják nekünk, hogy mit kell csinálni, nem csak látjuk az akti-

válándó gombokat, de egy kedves női hang folyamatosan adja is az instrukciókat.



Érdekes, hogy találtunk pár hibát: néhány trükknél a gép csak azt írja ki, hogy meg kell nyomni a B gombot, pedig azt lenyomva kell tartani – ha nem sikerült valamit előhozni, akkor ez lehet a magyarázat.

A többi játékmód ismerős lehet az eredeti programból, az egészek a lelke és közepontja a bajnokság. Itt nem csak az a feladat, hogy elsőként érjünk célba, hanem az is, hogy eközben ügyesen kerülőssük a bójákat. A sárga bójákat balról, a pirosakat pedig jobbról kell bevennünk – túl sokat nem szabad hibáznia, mert a három körös versenyek alatt mindössze négyszer hibázhatunk, ha az ötödiket is elrontjuk, akkor vége a versenyzőnek, nulla pontot kapunk arra a futamra. Ez pedig egyáltalán azt is jelenti, hogy nagy valószínűséggel elbukunk az egész bajnokságot, ugyanis csak akkor tudunk továbbmenni a következő állomásra, ha elértünk egy minimum pontmennyiséget. Az első bajnokság egyetlen pályából áll, ezt kell megnyernünk, hogy előhozzuk a Normal nehézségi fokozatot. Itt őt helyszin vár ránk, és legalább harmadik helyezést kell elérnünk, hogy eljussunk az Advanced fokozatra. Itt hat pálya vár ránk, majd – ha érmelem lejezzük be – a megnövelt Expert szinten már hét. Elég szokatlan megoldás, hogy azt mi választjuk ki, hogy milyen sorrendben akarjuk teljesíteni a pályákat. Ennek az az értelme, hogy előre csak három versenynek kell eljárnunk, az időjárás-előrejelzését (bar természetére szőljen a programnak, hogy ez mindig be is jön) – hasznosabb lehet, ha a könnyebb pályákat durvább meteorológiai körülmények között teljesítjük, míg az alaphelyzetben is bonyolult vonalvezetésű futamokat békésebb helyzetben, kisebb hullámok között próbáljuk megnyerni.

A bajnokságok megnyerése egyébként nem könnyű mutatóvány, ugyanis a játék baromi nehéz lett. Ez nagyrészt a bóják elhelyezésének köszönhető, ezt a munkát valószínűleg szadták végezték. Néha olyan ocsmány helyen vannak a bóják, amit csak úgy tudunk bevenni, hogy ha teljesen lelassítunk, és úgy közelítjük meg a helyet – eközben persze a másik két versenyző simán elhúz mellettünk. Van egy másik oka annak, hogy rengetegszer kell majd újrakezdzeni a bajnokságokat. Ez pedig az, hogy a játék igazi szimulátor lett, a jét skk mozgásában jószívesrel semmilyen hibát nem fedezhetünk fel (legalábbis amiig vízben vagyunk, mert azon kicsit meglepődtem, hogy a szárazföldre kiugorva is tudunk gyorsítani).

Ez azzal is jár, hogy nemcsak a kanyarok bevétele jelent külön kihívást, de a nagyobb hullámok között már az egyenes haladás is. Szerencsére a kanyarokban nagy segítséget jelent, hogy oldalra hajlással (azaz a flippergombokkal) igen kis íven is megfordulhatunk, egyenesben pedig leguggolhatunk, amivel egyrészt gyorsabbak leszünk, másrészt pedig a hullámok kevésbé mozgatják oldalra masinánkat. Csakúgy, mint az WR64-ben, Blue Stormban is turbózhatsz, bár ez ki-



■ A biztonság kedvéért helikopterek vigyáznak rám



■ Aki nem vigyáz, xx hamar a vízbe pottyannhat



■ Remélem sikerül még beferezni az a trükköt

csit megváltozott. Amint a régiben elmentünk őt bója mellett, a gép felgyorsult, mi meg esetleg jól megszívjuk, ha ez éppen egy kanyar előtt történt. Pont ezért változtattak ezen, most a turbó nem kapcsolódik be azonnal, hanem azt mi löhetjük el, amikor akarjuk. Ezáltal négy korrektil bevett bója után kapjuk meg ezt a lehetőséget, de ezt fel is gyorsíthatjuk trükközéssel (egy szalto például azonnal felölti a mércét). Arra viszont vigyázzunk, hogy ne találkozzunk túl sokáig: ha kihagyunk egy bóját, akkor kezdhetjük újra a töltőtestet. Igen sokáig fog tartani tehát, míg megszokjuk az irányítást.

Sajnos arra nincs lehetőség, hogy minden tét nélkül gyakoroljunk be a pályákat, ugyanis Time Trialban él az, hogy maximum négyszer hibázhatunk. Free Roam módban pedig nincs csekenk lerakva a bóják... Ez igen nagy gondot okoz, mert a bajnokságokat (vagy ami még jobb lenne: versenyeket) közvetlenül nem kezdhetjük újra, ehhez ki kell ugrnunk a főmenübe.

Igen nagy jelentősége van a Blue Stormban az időjárásnak, cseppet sem mindegy, hogy egy tükörsima tavon, vagy a tenger közepén, kermétesen hullámok által dobálva kell elsöknünk. Az előbbi esetben tulajdonképpen csak a bójákra kell figyelnünk, a másodikban viszont egyrészt a hullámoktól (no meg azért, mert nyit területen vagyunk) nem látjuk a soron következő megkerülőend objektumokat, másrészt ha észre is vesszük egy hullámhegytől, akkor is igen nehézkesen tudunk odavigélni. Összesen öt különböző időjárási körülmény között lehet versenyezni: tiszta égből, részben felhős, szemerkélő eső, zivatar és vihar. Elméletileg a játék ezeket random módon váltogatja ki a bajnokság futamai alatt – gyakorlatilag azonban nagyon úgy tűnt, hogy ez előre be van löve. Ha egy pályán sikerült végigmenünk, akkor az ugyanolyan körülményekkel kipróbálhatóvá válik a Time Trial-módban.

A játékban egyébként összesen nyolc szint van, melyek nagyrészt a Nintendo 64-es réz pályáinak „remixei” (grafikailag természetesen teljesen megújulva), és máshol vannak a bóják, a kanyarok és a rejtetűk is (ilyet majdnem minden pályán találunk). Ezzel szemben

a versenyzők közül csak néhány tért vissza az eredeti figurák közül. Ők öt karakterisztikában lettek értékelve, ezek a következők: végségség, gyorsulás, fordulás, erő és trükközési képesség. Az erő talán magyarázatra szorult: ez határozza meg, hogy ha két jetes összeütökzik, akkor melyikük esik le a gépről, illetve hogy egyéb ütközéseknél mennyi idő múlva tud visszamaszni a nyeregbe. Kezdeként egyébként három versenyzőt tudnánk ajánlani, Rytót, Ayumit és Serenát, nekik vannak a legkiválóbbul összehajtott képességeik.

A játék grafika egész jó lett, és ha nem is



■ Egy kis ünneklünk ebbe a játékba is belefért

kütné, de az biztos, hogy a programot nem lehet összekeverni elődjével. Stílusából következően természetesen a víz megvalósítása a legfontosabb, és ebből a szempontból a játék csillagos ötöst érdemel. A háttérző legutóbb rész teljesen elhűtlen hullámzik, fodrozódik alattunk, és két fantasztikus effektussal sikerült még gyönyörűbbé tenni. Egyrészt a tükörzöldéssel, másrészt pedig azzal, hogy át lehet látni rajta, és mivel tiszta környéken kergetőzünk, láthatjuk a medret. A tereptárgyak tükörzöldése nagyszerű, természetesen ahogy hullámzik is viz. úgy torzul a képük is. Szintén nagyon el van találva az az effekt, amikor a víz „fröcskölődik a kamera”, ilyenkor pár pillanattal kicsit elmosódottabb lesz a kép. A versenyzők és a gépek tükörzöldése ezzel szemben nem nyerte meg tetszésemet – egy gyors körbekérdezéssel 2:1 arányban úgy döntöttünk, hogy ez bizony nem kafa. Az, hogy láthatunk a víz aljára tulajdonképpen csak

a Dolphin Park pályán jelent nagy pluszt, hiszen itt az idilli környezetben rengeteg állatkát láthatunk a felszín alatt úszkálni. Kis halak, teknősök, rájak, no meg pár játékos delfin kísérelt minket végig a helyszínre. Az is igen jó, hogy amikor bemelegünk a többiek nyomdokziba, igencsak megdobja hajónkat a szinte pezsgő víz.

Ezzel szemben a karakterek nem néznek ki túl jól, nagyon robotszerűen vannak animálva, szögletek és mozdulatok – itt igazán nem erőltették meg magukat az UST-nél. A szárazföld is elég gagyin néz ki. Úgyan annyira azért nem súlyos a helyzet, mint a Blood Wake-nél (lásd előző számunkal), de közel jár hozzá (az Arctic Bay pályából) a szempontból végzetesen egyszerű – ezt még N64-en is meg lehetett volna csinálni).

A kéthetős-mód igen vidám percekkel – és egy vesztesítő káromkodó Sasát – hozott életünkbe, ennél többen viszont csak egy igen nagyméretű tévén érdemes próbálkoznunk (lekkor egyébként nincs tükörzöldés a vízen). A Blue Storm legnagyobb hibája, hogy nem hozott túl sok újdonságot. Őké, a víz világbajnok módon néz ki, és baromni jó ketten játszani vele, de aztán ezzel vége is: a bajnokság túl nehéz, a többi játékmód túl sovány, és a látványos időjárás viszonyokat is csak sokkövekenként egy-szer láthatjuk. A játék sokkal jobb, sokkal szebb is lehetett volna...

Grath

grath@mail.datanet.hu

POZITÍVUM

- Fantasztikus a víz megvalósítása
- Élvezetes a többjátékos-mód

NEGATÍVUM

- A grafika nem egészen olyan, mint amit a GC-től várunk, ráadásul tovább romlik többjátékos-módban
- A bajnokságokat elképesztően nehéz megnyerni

A HARATOK MÓD

- Waverace Blue Storm
- Sled Storm (PS2) 01/05 73%
- Hydro Thunder (PSX)

GRAFIKA HANG 83% 73%

ÉRTÉK 80%

■ 1-4 játékos ■ PAL ■ www.waverace.com



■ Ilyen versenyeket a Dunán is lehetne rendezni



■ A láthatatlan jéti skis ismét megdönti a rekordot

SPIDER-MAN THE MOVIE

■ KEZIT PÓKOLOM!

TÍPUS KIADÓ FEJLESZTÉSEK TREVARD 2002.04.17. NTSC 2002.07.06. PAL

Előző számunkban olvashattok beharangozót egy kiváló szerző pennájából a Pókember PS2-es kalandjaihoz. Nos, amikor azt a cikket írtam, nem is gondoltam, hogy ilyen hamar – habár csak virtuálisan, de – Peter Parker bőrébe (illetve pókember-koszthümbébe) bújhatok. Legnagyobb bánatomra a filmhez még nem volt szerencsém, és magának a játéknak is csak az NTSC-verziója jutott el hozzám (az európaire még egy csöppet várnunk kell). A program első ránézésre a régebbi Pókember-adaptációk (amelyek sors különös szélessége folytán szintén az Activision boszorkány-könyvjárából kerültek elő) kibővített és feltüpoprozott változatának tetszik, és aki ezt így látja, bizony nem is téved olyan óriásit.

A blöd sztorival most nem fárasztok senkit (egyrészt egy része a játékból is kiderül, másrészt akit nagyon izgat, nyugodt lélekkel üsse fel az előző számot), koncentráljunk inkább magára a játékra. Manapság több a third-person akciójáték PS2-n, mint a magasztalpu cipők előfordulási aránya egy plazában, mi sem természetesebb, hogy ez a program is ennek szellemében íródott.

Összesen 22 pálya szerepel a játékban (a PS2-változatban), ezeket gyakorlatilag két típusra oszthatjuk: Az egyik a szabad ég alatt játszódik, New York égbenyúló felhőkarcolói között – a vékony pókfonalon lengedezve illetve a házlatokat és tetőket rohagyalva kell különböző feladatokat végrehajtani, a szintek másik feleiben pedig egy épületkomplexum belsejében kell tevékenykednünk. A régebbi részekhez viszonyítva a pályák mérete alaposan megnőtt, de ez a minimum, ami elvárható az ügyszerűsítő konzolokon. Az időjárás és a napszakok egyaránt változnak, van nappal, éjszaka és viharban játszódó rész egyaránt, persze értelemszerűen ezek csak a szabaddban zajló eseményeknél vehetők észre.

Sajnos erős kontrasztot érezni a két pályatípus között, és ez nem csak a felépítésbeli eltéréseknek köszönhető. A házlatok között suhanva nagyszerűen felépített és ábrázolt, óriási terekkel találkozunk, minden egyes ilyen típusú pályának különleges hangulata van a kiváló magasságérzékelletés miatt. Alattunk sok emeletnyi mélységben zajlik az élet, nagy a forgalom, él az egész város, az égen pedig felhők, repülő és léghajók szállnak. Sajnos a külső pályákon nem tudunk leereszkedni az utca szintjére, egy idő után már nem mehetünk lejjebb. A felhőkarcolók óriási üvegabláin mind az égből, mind a környező



■ Spidey egy új sportágnak hódol, ez pedig a szinkronlengés



■ Ez a Scorpion egy akkora fark – megmentem, utána pedig betámad

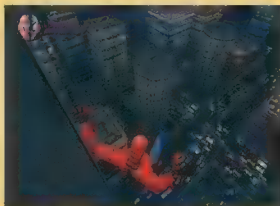
épületek tükröződnek, bár jegyezzük meg, fájó, hogy Pókember tükröképét egyszer sem pillanthatjuk meg. Eless ellentétben mindezzel, a zárt teremben játszódó pályák ezután meglehetősen puritánul hatnak, mind a felépítésüket, mind a grafikai kivitelezésüket illetően – semmivel sem jobbak, mint bármelyik más, teljesen átlagos akciójáték hasonló része. Olyan érzésem volt, mintha a Treyarchnál nem fordítottak volna kellő energiát ezeknek a szakaszoknak a kivitelezésére.

Egy igazi szuperhős mit sem ér ellenfelek nélkül. A mezei gonosztevőkön kívül, melyeknek minden klasszikus típusába (puszta kézzel verkedő, géppisztolyos, stb.) belebotolhatunk, gyalgoszerrel közeledő és repülő robotok, mechanikus pókok, mozgásérzékelő detektorok és időzített bombák próbálnak hősnőkből mihamarabb preparátumot készíteni. Ami azt illeti, egyik leve-rése sem fog (legalábbis a könnyebb fokozatokon) nagyon nagy problémát okozni, lévén a mesterséges intelligenciájukon még bőven lenne finomítani való. Taktikájuk ab-ban me-

rül ki, hogy megröbálnak minél közelebb férközni hősnőkhöz, körbeveszik és ütök-vágják, mint a répat (a távolsági fegyverrel rendelkezők azért elfutnak előlük). Az egyetlen pozitívum, hogy – az előző számban ismertetett, hasonló stílusú Eve Of Extinctiontel ellentétben – amint belépünk egy szobába és az egyikük észrevesz minket, elkezd kiabálni, mire a környékű sziesztázó összes rosszarcú gőzerővel nekünkront.

Természetesen nem maradhattak ki a főellen-ségek sem, hiszen szuperemberünk olyan köny-nyen vág át a szimpla ellenfelek hordáin, mint szovjet gyalogság az aknamezőn. Legelő – még meglehetősen gyermekded – ellenfelek Ben bácsikán gyilkosa lesz. Ott egy pár ponton kelliesen megnyugtató, majd tölönk való fel-lelmeben, boszorkányos ügyességű róve tanu-bizonyoságot, hátrálás közben kiesik egy felhőkarcoló ablakán. Ezután azonban megjelennek a különleges képességekkel rendelkező, immáron keményebb diót jelentő, válogatott gengszterek is. Első áldozatunk Shocker, aki úgy néz ki, mint egy sárga pókember izzó mancsokkal és nevé-hez méltóan hatalmas erejű energiagömbök-kal operál. Második versenyzőnk

Vulture, aki amellet, hogy teljesen örült, képes a repülésre is. Őt majd viharban, egy hatalmas felhőkarcoló körül körözve kell levadász-nunk, akár-csak



■ Mindjárt jövőre, csak „leugrok” a közérte kényérért





egy agyagambot. Ezután érdekes dolgok történnének: összerakjuk Scorpionnal, akit először megmentünk a nekronit mechanikus pókok csápjai közül – a fura fickó azonban totál fügös, mert nem tűnik túl hűdsnek, és rögtvet a következő pályán le kell hűtünk egy pár maffiással. Az ez után következő pályákon már a végző küzdelem felé közeledünk, azaz magával Green Goblinnal és az ő embereivel, robotjaival akasztjuk össze a bajszunkat (csápjainkat?), mindeközben pedig még Mary Jane-t is kimenekítjük a gonosz karmai közül. Egyébként az Xbox-változat plusz két pályát tartalmaz, és egy új főellenfelet, Kravent.

A fejlesztők az irányítást és a harcrendszert nagyon alaktak. Az előző részekhez viszonyítva, a hálával való közlekedés új dimenziót ismerjük meg. Pókember lengedezése a házak között egyszerűen a kívánt irányba terelhető, ami már csak azért is fontos, mert jócskán találkoznunk olyan küldetésekkel, mikor is egy üldözött vagy egy időmíttelt rendelkező feladatot kell megoldanunk. Közlekedésünkben két legfontosabb segítőnk a pók-irányító (mindig az adott cél irányát jelzi) és a magasságmérő (az elérendő helyszín és a saját magasságunk mérceje) lesz. A pókóráti segítségével odarághatjuk magunkat a falhoz, vagy egy tárgyhoz (akár egészen pontosan becélozva a helyet is), és ugyanezzel a trükkkel gyorsíthatjuk fel a ház falakon történő mozgásunkat. Egy gombkombinációval egyenesen a fejünk fölé lövhetjük ki a fonalat, ezáltal a függőleges közlekedés is megoldódik (ha lusták vagyunk elmászni a falig) – egyébként a nagyobb méretű zárt helyiségekben ezt a fajta technikát a körülpillantásra is használhatjuk. A ragacsos anyag az ellenfelek ártalmatlanná tételében, illetve a védekezésben is nagyon szívesen helytáll. Előbbi esetben használhatjuk például az ellenfelek gúzsba kötözésére, míg az utóbbiban létrehozhatunk egy védőburtát, amely a támadásoktól véd meg minket ideig-óráig.

A pályákon elsőször sárga pókember-ikonokat találhatunk, ezeket felszippakva különböző (közeli harcban alkalmazható), előcsalogatásokat tekinthet nem túl bonyolult kombókhoz jutunk. Összesen mintegy 28 különleges mozdulat talál-



■ Bombázó ez a bomba!

ható a játékokban, és valójuk be, ezek ekkora nagy száma nem igazán jellemző egy ilyen stílusú játékokban. Persze bevetni csak azokat tudjuk, melyekhez már meglettük a hozzátartozó ikon, érdemes azonban a lehető legtöbbet összeszedni (egyesek jól el vannak rejtve) és jól begyakorolni, mert némelyik (főleg a durvább nehézségi fokozatokon és a főellenfelek ellen) a játék vége felé nagyon hasznos lesz. A különböző kombók bevetése mellett a berendezési tárgyakat is az ellenfeleinkhez vadoshatjuk. Az animációk – mind Spider-Mané, mind az ellenségeké – egy négyzet érdemelnek a képzeltetlenség bizonyítványban.

Ami a játék – és leszámítva egy-két fehér holló ritkaságú alkotást talán az egész third-person műfaj – egyik nagy hibája, az a pocskék kamerakezelés. Itt is képtelenek voltak azt megoldani, hogy egy jól működő, helyi-közeli fix helyzetű kamera kövesse a karakterünket, és ténylegesen azt lássuk, ami előttünk van. A szabad égi átlát meg hágydán, de az épületen belüli pályákon az már roppant zavaróan hat, sokszor eltakarja előlünk az akciót egy tereptárgy. Itt még az is tetézi ezt, hogy jó pókhoz mérten a falakon is közlekedhetünk, akár bunyó közben is. Pókember a falon, mi pedig a plafonon találjuk magunkat – lévén ilyenkor azonnal más pozícióba áll át a kamera, és ezáltal az irányok is megváltoznak. A sok pörgős-forgás közepette pedig igen könnyen felborul a tájékozódóképességünk, és sokszor tesszük fel a „Tulajdonképpen hol is vagyok?” kérdést. A külvilágban egyszer tapasztaltam problémát az irányítással kapcsolatban: a pályák zfelét itt nem egy fal jelenti, hanem amennyiben elérünk a bejárátho (pardon: belenghelő) terület határára, kilengünk, és automatikusan 180°-os fordulatot veszünk. Egyszer egy ilyen helyzetben a visszafordulásnál pontosan egy felhőkarcoló oldalába ütköztem, ahonnan megint visszaptattamam (ugyanis épp Mary Jane-t öleltem magamhoz, ilyenkor nem tudunk kapaszkodni) ugyanoda, és ez így ment addig, amíg a egyszerűen kettős le nem zuhant.

A hangokról gyakorlatilag csak pozitívumot tudok mondani, ezek közül is kiemelném a szink-



■ Bedőglótt a targonca, beálhatunk rakodó munkásknak



■ Hónaliban azért egy kicsit még hézagoss vagyok

ronhangokat és az egyébként kiváló gyakorlopályán hallható narrátort. Előbbieként mondjuk nem is csoda, hiszen az Activisionnek sikerült kipengelni a filmbeli szereplők által kelt (gondolom nem kettőléres) gázt, így Tobey McGuire és Willem Dafoe hangjait hallhatjuk a játékokban. A szövegek humorosak (a tréning közben hallható narrátor pl. rágózik, és nagy csámcsogások közepette beszél velünk), Spider-Man sokszor veszi lazára a figurát. Érdemes egy mondatot vezetgetni arra is, hogy az átvett videoleletek nagyszerűen sikerültek.

Megmondom őszintén, nem vagyok túlzottan elájulva magától a játéktól. Egyes pályák ugyan kifejezetten szépek (különösen az éjszakai feltett, amikor is Goblinnal harcolunk a levegőben), de a program más, kevésbé kidolgozott helyszínein alaposan átlátszik ennek. A képrész néha lassú, és mindennek tetejében bosszantóan hosszú a töltési idő. A kombók és a harc jópofák lennének, de a kamerakezelés sokszor zavart okoz. Szembesítve a pozitívumokat és a negatívumokat, a küzdelemből egy picivel az átlag fölötti akciójáték, ha van ki, helyenként hangulatos elemekkel. Azért, ha van rá lehetőség, meg egy tényszerős avagy nem szenvedés archanophobiától, vess rá egy kőszá pillantást, de töl sokat ne várj – még mindig nem ez az év platformjátéka.

Kozi
kozi@vogel.hu

■ POZITIVUM

- A harcrendszer alaposan kibővült az elődökhöz képest
- Különleges hangulata van a egyszerű külső térábrázolásnak köszönhetően
- Nagyszerűek a szinkronhangok, és a dumák is jópofák

■ NEGATIVUM

- Semmi extra vagy különleges effektus
- Átlagos grafikai kivitelezés, és néhol szaggat
- Kamerakezeléssel azért itt is jócskán vannak gondok

■ BARÁTOK KÖZT

■ Oni	01/04	85%
■ Spider-Man: The Movie		
■ Eve Of Extinction	02/05	72%

GRAFIKA
HANG

ÉRTÉK

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.activision.com

FREQUENCY

■ ILYEN „NEHÉZ” A DOLGA EGY DJ-NEK

TÍPUS

HANG

FEJLESZTŐ

HATÁROK

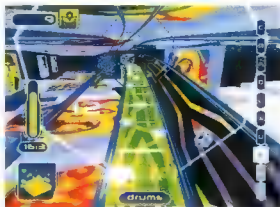
MEGJELENÉS

DOLGÁK

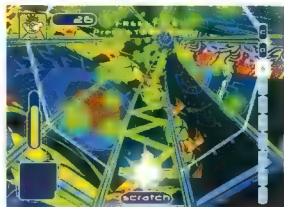
Manapság lassan állandó jellegű műsorszám ■ tesztek bevezetésében arról sírogálni, hogy a kiadók futószalagon gyártják kőnözött játékokat, amelyekben úgy kábe annyi eredeti ötlet van, mint mondjuk egy kormányprogramban. Ennél nagyobb megrökönyödést már csak az szokott kiváltani, ha valaki tényleg valami sosemvolt dologgal rukkol ki, mint mondjuk a Fantavision nevű „tűzijáték-szimulátor” (vagy mi a szósz) volt a PS2 megjelenésekor. A világ ilyenkor csak értetlenül áll, és pislog, mint Kenyő a kapuán alatt. A csúcs nálunk ugyan még mindig a Sega No no Sanpo nevű kutyasétáltató játéka (illetve van még egy, ami egy női torpent formáz, de azt most inkább nem feszegetném, mert betámadnak bennünket ■ nagymamák), de valami ilyen kategóriába tartozik a Frequency is. Hogy a vélemények meglehetősen megoszlának róla, mi sem mutatja jobban, mint hogy a tavalyi E3-on történt bemutatása után a nyomtatott és on-line médiákban egyaránt szerepelt ■ kiállítás legeredetibb játékaiknak Top 5-jében – és alkalmasint a legocskább között is.

A Frequency felméri aji rokonnait valahol a ritmusjátékok között kell keresni (éven a „játék” tulajdonképpen abból fog állni, hogy ritmusra nyomkodunk három gombot), kinézetre pedig úgy fest, mintha ■ Tron című film díszeit (vagy hogy a közelebbi múltból származó példát vegyük: a Rez grafikai designerje) használták volna a megvalósításhoz. Sakma! kolléga deficienciája szerint ez „nagyon külső filmpert” kölcsön a dolgoknak (ő ilyen érdekes, görögös akcentussal ejti „cyber” szót) – szerintem a látványt plastikusabban is meg lehet fogalmazni úgy, hogy a Rez azt látja a belyegszakkar reggel négykor a techno-díszkóban.

Alapvetően ritmusjátékról lévén szó, a kezelés elsajátításához majdnem teljes öt másodpercre lesz szükség, a feladat pedig hasonlóan egyszerű – más kérdés, hogy megfogalmazni már egy kicsit bonyolultabb lesz. Képzeltétek el, hogy egy zeneszámit egy nyolcszögletű, forgatható alagút jelenít meg, amelynek „szegletei” a szám egy-egy hangcsatornáit (dob(ok), basszus, gitár(ok), szintetizátor, vokál – plusz még két



■ Egy kellemes dobzólo következik



■ Freestyle-ban irány a scratch csatorna!

speck, amiről majd később szimbolizálják. Ennek a belsejében haladtok előre egy pikkuppel, amellyel mindig az éppen al levő részről vehetitek mintát az aktuális hangcsatornából – már amennyiben szólna ott valami. A hangmintákat (vagy inkább a részleteket) különféle tárgyak által összekötött, rövidebb-hosszabb színes sávok szimbolizálják, és ha a hangmintát megszerzitek (azaz a pikkupot a megfelelő, a tárgyak által jelzett útemben és helyen teszitek le a jobb vagy bal oldalra, illetve középre), akkor az egy ideig szólni fog. Ezért egyrészt pont jár, másrészt segít (?) ■ többi hangcsatornában való ügyködésben. A régebben felszedett minták idővel elhalhatnak, de a dolgot némileg könnyíti, hogy a szóló pályák bevezető szakaszán eleve a dobok kell először elkapunk, és a ritmus tartását is megkönnyíti, hogy egyrészt folyamatosan szólnak a cínék, másrészt ráz a kontrollor is. Leírva kissé épiletesen hangzik, de a gyakorlatban pont olyan egyszerű lesz. Már legalábbis megérténi – csinálni már egy kicsit komplikáltabb, ugyanis ■ második pályablock végén is akadtak olyan ritmusalapotok, amelyek teljesítéséhez olyan testhelyzetet kellett felvennem a kontrollorral, amire maximum egy tibi jogi vatermedál valami különösen viharos éjszakán.

Hangmintákat szerezni úgygmond létszükséglet, a cél – ■ pontszerzésen kívül – ugyanis az, hogy a szám végéig kitarson a bal oldali kijelzőn látható energiánk, ami folyamatosan fogy, ha nem szerzünk újabb és újabb mintákat. Néhan mintát a szabvány két tárgykattól eltérő cuccok jelölnek, ezeket teljesítve bónuszokat szerzhettek (az autocalcher használna például automatikus, gombnyomogatás nélküli felvessző a következő szekcióban szereplő mintát, a multiplerrel pedig az eredményünket sorozhatjuk). A jobb oldali kijelző mutatja, hogy momentán hol is járunk a számban, ha pedig a végére értünk, némi túzijáték kíséretben következik a freestyle rész: ebben újra végigmehetünk ■ számon, és azzal szórakozhatunk, hogy ■ fenntebb említett két plusz csatornában lepakoltatva a pikkupot, színesíthetjük a hangzascakat. A Scratchben „szkreccselhetünk” (böcsánat, nem tudom, hogy mi ■ Magyar Tudományos Akadémia által jóváhagyott magyar kifejezés arra ■ hangeffektusra, amikor a kövér néger visszafelé rángatja a lemezt a videoklipben, és az olyan hangot ad, hogy „tyúk-tyúdd”), az Axe-ben pedig különböző gyanús hangok kaptak helyet.

A játékok öt csoportban összesen 25 szám sajátos remix szerepel. Részmérő csak ■ No Doubt Ex-Girlfriend c. műve volt ismerős, továbbá a Fear Factory és ■ Powerman 5000 szűz metalbandák neve – sajnos a techno világából származó ismereteim meglehetősen hiányosak,

így nem tudom megítélni, hogy a többi előadó mennyire híres a maga kiskörében. Az viszont biztos, hogy normál fokozaton már a harmadik csoport is sűrű szentséglelre készletet, a negyedik és az ötödik pedig már eleve csak Advanced és Expert fokozaton játszható, amin már teljesen idegbeteg cikakkok jelzik a mintákat.

A játéknak van multiplayer része is maximum négy játékosig, amelyben egymással versenyezve gyűjthetjük a hangmintákat (itt a szőlóban megjelölőkhöz újabb felvehető bónuszcuccok is csatlakoznak, amivel például pluszpontok szerezhettek a Scratch csatornában vagy éppen elvehetjük az ellenfél adott hangcatornában szerzett pontszámát), de a játék legelborultabb része kétségkívül a Remix. Ez úgy működik, mintha egyfajta sajátos „pályaszerkesztő” lenne a játékhoz, azaz a pikkuppel nem felvesszük a mintákat, hanem épp ellenkezőleg: a tők üres hangcsatornában letehetjük őket, az általunk megcsabított útemben, visszhangzókat, útemeket egymásba hurkolva és így tovább – szóval ez a rész olyan, mintha egy komplett kis digitális zenestúdió. (Természetesen ■ saját remixek elmenthetők, sőt akár remix megamiakké szervezhetők – bár ha valaki olyan műveket gyárt, mint amilyeneket én követtem el, az számítson a Hága Nemzetközi Bírószék tömegpusztító fegyverek használatával szemben tanúsított szigorára.) Iszonyat, hogy egy számmal mit lehet művelni, és ha valamitől rá lehet kattanni a Frequencyre, akkor az az ez üzemmodj! Az más kérdés, hogy a játék kiskörj! a felhasználót szórakoztatja, aki nem árt, ha számít az esetleges hallgatóság kritikai megnyilvánulásaira. (En például a No Doubt Ex-Girlfriendben végeztem mélyreható változtatásokat (a vokál és a hangszereles maradt, minden mást jelentősen feljavítottam), azaz a szerkesztőség minden egyes tagján ugyanazt a lineárisan fejlődő reakciószorozatot váltotta ki. Ez kezdődött az enyhe megdöbbenéssel. („Hát EZ meg mit is isten?”), ami hamarosan egyre nagyobb méreteket öltött („Nem lehetne lehallgatni azt a tévét?”), és midőn remekművünk hangja egy utolsó, drámai crescendo csapattal, elhangzott az a mondat is, ami minden, a zenei közlést megváltoztatni kívánó zeneszerző legnagyobb elismerése ■ szomorú planétán. („Ma azostán már tényleg húzzál a ****ba!”). Szóval ahhoz képest, hogy meglehetősen érdekes ötlet alapján készült a Frequency, remekül el lehet szórakozni vele. Ráadásul azt is megmutatja, hogy egy agyonstázt DJ-nek milyen borzasztó nehéz dolga van, amikor összedobja az 6 – úgygmond – új „anyagát”...

● POZI TÍPUS

- Eredeti ötlet
- A Remix mód, amely kiválóan alkalmazható megosztaló fegyverként is

● NEGATÍVUM

- Már a normál mód utolsó pályáján is elég nehéz, nem hogy Advancedben vagy Expertben
- A hallgatóság kritikai megnyilvánulásai

■ RÁSZÁRTOZOTT

■ Rez	02/03	83%
■ Frequency		
■ Gitaroo-Man	02/05	76%

GRAFIKA

HANG

ÉRTÉK

71 %

95 %

79 %

WORLD OF OUTLAWS
SPRINT CARS 2002

■ ITT IS BALRA HÚZ A KORMÁNY

TÍPUS

KIADÓ

FEJLESZTŐ

MEGLIKÉNY 2002.03.27. NTSC

A Ratbag fejlesztőcsoport neve minden bizonnyal ismeretlenül cseng a konzol-tulajdonosok számára, hiszen a szóban forgó játék az első próbálkozásuk – habár PC-n már 1998-ban bemutatkoztak. Powerslide nevű, szintén autóverseny programmal. A WOOSC 2002 elődje ugyancsak PC-re készült el – nos, most olyan lendülettel váltottak platformot, hogy ez az új rész kizárólag a PS2 tulajdonosokat boldogítja. A Sprint Cars-szerű valójában egy, az USA-ban honos autóverseny, mely valahol emlékeztet a Nascar-futamokra. A különbség abban mutatkozik meg, hogy beton-pálya helyett salakos és földutasok kell bebizonyítaniuk, hogy mi vagynak a legjobbak a több száz löörös, go-kartra emlékeztető masinák versenyében. Ezek a futamok előben hihetetlenül izgalmasak, hiszen a pilóták látványos borulásokkal, kicsúszásokkal, farolásokkal szórakoztatják a nagyerődet. A játékban egy pilótát szerepeltetnek, közülük olyan helyi hírességek, mint mondjuk Johnny Herrera, Jason Meyers vagy

éppenséggel a Kinsler-fivérek (ugye mindenkinnek ismerősek ezek a nevek...?). Összesen 24 versenyzőt lehet kipróbálni 12 különböző pályán – melyek egytől-egyig licenccelték, tehát is lehetőleg jobban hasonlítanak az eredetiekre.

Először talán nézzük, milyen opciókat kínál a játék. Elsőként mindjárt kezdjük az Arcade móddal, melyben megtalálhatók az analóg ismert Time Trial (idő elleni verseny), Single (egy futam) és Championship (azaz bajnokság) lehetőségek, továbbá a többjátékos mód-ban osztott képernyőn is játszhatunk. Az irányítás gyakorlásán kívül a Time Trial a Single versenyekkel egyetemben értelmetlen (lévén szinte csak ellipszis alakú pályák vannak), a Championship pedig már sablonos. Itt szokás szerint választunk egy versenyzőt a hozzá tartozó járművel, és futamról-futamra megpróbáljuk a lehető legjobb helyezést elérni vele. A megszokottakon kívül a Career, azaz a karrier-mód a játék legjobban sikerült részét. Saját néven futunk, saját autóval és szerelőműhellyel rendelkezünk, habár kezdetben csak egy ótvar csotrogányt tudunk megvenni, amit aztán a futamok után nyert pénzből tuningolhatunk. Ha elég ügyesek vagyunk, szponzorokat is szereztethetünk magunknak, ehhez azonban kitartás kell, ugyanis nem egy egyszerű feladat a Career-versenyeken az első helyen célba érni. Eppen ezért, minden verseny előtt ajánlatos kvalifikálni magunkat, mert az utolsó helyről indulni, és onnan győzni szinte egyenlő a lehetetlennel. A nyert vagy akár csak végigjártak futamok után kapott lövőből előbb-utóbb vásárolnunk kell egy erősebb járgányt, amellyel már jóval nagyobb esélyünk nyílik a jobb helyezések elérésére. Az autók fejlesztésére szolgáló elemek (pl. a szárny, a stabilizátor vagy a fékbetétek) szintén fontos kellekai a sikeres szereplésnek, így tehát a játék ezen része elég szórakoztató.

Sajnos nem mondható el ugyanez a többjátékos-módról, ahol verseny közben olyan mértékű kaoszt tárunk elé, ami teljesen élvezhetetlenné teszi a játékot. Alig látni a pályát, rossz a kamerakezelés, ennek tetejében még lassú is. Kicsit halovány ez a teljesítmény a PS2 képességeihez mérve. Amit viszont már abszolút nem értek: hogy képzelték a programozók, hogy külső nézetből is koszoskodni a képernyő? Ha valaki előltnak megy, úgy felveri a sarat, hogy az utat szinte egyáltalán nem látni – nem mintha a „bojnyolult” vonalvezetésű pályán el lehetne téved-



■ Nahát! Egyféle kanyar, és még azt sem tudják bevenni!



■ Illegális kúr nekem? De hisz' mindenki más szeme jön!

ni, de ez a megoldás akkor is idegesítő és ostoba. (Szerencsére ezt a beállításoknál kikapcsolhatjuk.) A másik negatív tulajdonság a képráfrissztés, illetve annak lassú volta – nem igazán látom okát a folyamatos szaggatásnak, mert sem a grafika minősége, sem a bejáráható terület nagysága nem ad erre indokot. Mindössze 12 autó van a pályán és úgy belassul a játék, hogy rossz nézni. Csak egy ellenpélda: Burnout – több száz autó, nagyszerű grafika – szaggatás sehol! Ami viszont tetszett, hogy autókint törnek és amortizálódnak, meghozza nem is akárhogy: eldeformálódnak a szárny vagy a felfüggesztés, kopnak a fékbetétek stb... (Ezeket természetesen a futamok után kijavíthatjuk, viszonylag kevés pénzből).

Nem hinném, hogy az irányítás valakinek különösebb gondot okozna, de ha felborulunk, az már komoly szitkozódást válthat ki a játékosokból, ilyenkor nyugodtan bűncsújt inthetünk az első három helynek. A bűncsújtások átlagosak, semmi kimagasló nem tudok megemlíteni, a kommentátor meglehetősen szűkszavú, a gépcsedák hangja pedig a löörhegyek ellenére is vékonyka.

A játék sajnos egy idő után nagyon unalmasa válik az egyszerű versenyek miatt, és ezt még a nagyszerű Career-mód sem tudja kellőképpen kompenzálni. Bár van egy-két pálya, ahol már jobbra is kell kanyarodni, de ez azért mégsem elég. Az egész leginkább olyan, mint egy Nascar-adaptáció, csak körök és körök egymás után, mindefféle változatosság nélkül. Emiatt hosszú távon semmiképpen sem nyújt különösebb játékélményt.

Z.G.
corgan@freemail.hu



■ Nem hinném, hogy csak egy csoportkép miatt álltunk össze...

■ POZITÍVUM

- Hangulatos karriermód
- Igazi versenyző, valódi pályák
- Könnyű irányítás

■ NEGATÍVUM

- Erőtlén a grafikus motor
- Monotonná teszi a sok „balkanyar”
- Többjátékos módban élvezhetetlen

■ BARÁTOK KÖZT

Nascar Thunder (PS)	02/01	85%
Wild Wild Racing	01/08	79%
World Of Outlaws: Sprint Cars		

GRAFIKA

HANG

ÉRTÉK

78

82 %

71



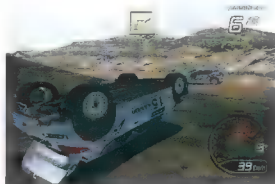
■ Meguntam ezt a versenyt, inkább átszállok egy kamionba



■ Ha akarsz, ha nem, akkor is letoltlak!



■ Az elején még könnyű dolgom van!



■ Tesóka, ez nem volt szép tőled!

PRO RALLY 2002

■ A RALIK FEKETE BÁRÁNYA

TÍPUS

RAK COLLECTOR'S EDITION MEKKEREN 2002 DS, PS, PAL

Az autósport, azon belül is a rali kedvelőinek most egy újabb játékkal bővült gyűjteményük az Ubisofttól jóvoltából. Azt azonban már most az elején nem árt tisztázni, hogy a WRC-vel vagy a Colin McRae-vel szemben ez nem egy szimuláció, hanem egy szintizista arcade-játék.

Ennek ellenére a lehetőségeink hasonlóak, mint a „nagyok”-nál: Time Trial (idő elleni verseny), Arcade (egyedül ■ gépi ellenfelek ellen, ahol a továbbjutást jelentő első három hely valamelyikén kell célba érni), Trophy (különböző díjakért folyó küzdelem). Profionál (itt található a bajnokság, ill. az erre felkészítő tesztsorozat), végül pedig a Challenge (erőpróba futamok). A Pro Rally lényegi részét az utolsó két megmérettetés jelenti. Előbbinél van egy ún. school (beiskolázás) széria, ahol különböző pályák időre való teljesítése ■ cél, kb. annak felel meg, mint ■ GT licence-tesztje. Amennyiben az itt felállított követelményeknek megfelelően, megszerezhetjük az engedélyt a bajnokságban való induláshoz – ennek teljesítése nem lesz egy egyszerű feladat. Sajna igazi versenyzők nem szerepelnek, mint ahogy a pályák sem azonosak a WRC futamok jól ismert helyszíneivel. A helyszínek ennek ellenére meglehetősen változatosak, erdős és sivatagos területeken, néhol pedig egy városi szakaszon kell a leggyorsabbnak bizonyulnunk.

A versenyeket elindítva első dolgunk természetesen az autómárka kiválasztása lesz. Az újszerű járgányok közül pl. a Peugeot 206 vagy a Mitsubishi Lancer Evo VII szerepel ■ játékban, de megtalálhatjuk a kevésbé ismert, ill. régebbi modelleket is, ilyen többek között a Seat Cordoba vagy a jó öreg Toyota Celica 4WD. Ami a tényleges versenyt illeti, szomorúan konstatálhatjuk, hogy mindössze két kameranézet közül válogathatunk. Ez pe-

dig egy rali játéknál nem túl szerencsés megoldás, mert sokszor nem látni ■ „fától az erdőt”, azaz jelen esetben az autótól a pályát. A járgányok kidolgozása enyhén szólva is hogy némi kivétialót maga után, talán a túkrözés az egyetlen olyan effektus, ami elnyerte a tetszésem. Egy rali játékban nem tartható bocsánatos bűnnek, hogy az autók teljességgel törhetetlennek bizonyulnak, és mindenhol úgy pattannak le, mint egy gumifalról. Sok jót sajnós a pályák kidolgozásáról sem mondhatunk el: komolyan mondom olyan, mintha Playstationre készült volna a játék, ez pedig roppant lehangoló. A fák a közönség, a táblák, mind-mind kétdimenziós „papírtécni”-ként hatnak. A játék egyébként grafikailag (de sok más vonatkozásában is) nagyon emlékeztet a néhai V-Rally 2-re (Dreamcastról), azaz az apró kitéllettel, hogy az még ■ megjelenése óta eltelt évek távlatából is sokkal élvezhetőbbnek és igényesebbnek tűnik...

Ejtünk néhány keresetlen szót magáról az irányíthatóságról is, amely a maga nemében szintén csemegének ígérkezik. Mindenbe megakadunk, semmit sem lehet arébb lökni, az autók a 3D-s objektumok rossz kezelésének következtében sokszor egymásba érnek. Roppant idegőrlő, hogy ha az előttünk levő versenyzőnek nekimegyünk, minden esetben mi állunk kersztbe, akármilyen szögöl-történt is az ütközés. Az ellenfeleink mintha direkt arra lennének beprogramozva, hogy nekünk jöjjenek és hátráltsanak az előrehaladásban. A játék támogatja ■ PS2-höz kapható kormányokat, bár nem hinném, hogy ezek után lenne kedve bárkinek is volán mögé pattanni. A hanghatásokkal sem lehetünk maradtalanul elégedettek, ugyanis a motorzúgás és az ütközések hangjai úgy visszhangzanak, mintha egy dobozban vették volna fel őket.

A Pro Rally 2002 talán egyetlen pozitívuma,



■ Rajnál még együtt a banda

hogy kihívás akad benne jócskán, hiszen a játék egyáltalán nem könnyű. Illetve csak akadna, hiszen a minden színvonalat nélkülöző kivitelezés magával hozza azt is, hogy rendkívül rövid idő alatt feladjuk a küzdelmet...

Z.G.
corgan@freemail.hu

■ POZITÍVUM

- Az intro hangulatos
- Van benne kihívás

■ NEGATÍVUM

- Abszolút nem PS2-szintű a kivitelezés
- Az irányítás elég körülményes
- Egy nap alatt felejthető

■ BARÁTOK ÍJÉTE

Gran Turismo 3 A-Spec	01/08	94%
World Rally Championship	02/01	92%
Pro Rally 2002		

GRAFIKA 65%
HANG 40%
ÉRTÉK 64%

■ 2 játékos ■ PAL ■ www.ubisoft.de



■ Nehéz az élet ■ tesztpályán



■ Valahogy még a lejtőn sem tudok előzni



A TÖKÉLETES ZIC CER

TIPUS : LUMPUR [REDACTED] 08-04-19 08:04:19

A menüponthoz hagyományások, megtalálható a köztük a már jól ismert szomszéd, practice és a 1011, úgyhogy azt kell mondjam, ebben semmi sem különöz az Xboxos verzió PS2-estől. A legnagyobb eltérés talán a grafikai mutatókhoz meg. Ezt az állítást talán igazolja az a tény, hogy a játékosok kinevezte fánaszok sikerül – szinte egy az egyben olyan, mint a valódi enjike. Shauille o'Neal (LA Lakers) valóban kiemelkedő – szintén nem éppen látható méretű – társai közül, robotos felépítése messziről észrevehető, a széné tevéválti Allan Iverson (Philadelphia 76'ers) pedig ugyancsak klob a sorból (igaz, nem kimondottan a szépségéért). Tényleg mindenkire rá lehet ismerni, még a kevésbé propagált, vagy ritkábban látott játékosokra is. Az arc és a testfelépítés kétségkívül minden dícséretet megérdemel, és a játékosok animációja is

Az NBA Live 2002 kezelésgétejes pofonegyszerű feladat. Passzolni, kosárába dobni, ugrani, és sprintelni egy gombnyomásunkba kerül, de a cselezés és a labdaelvetés sem tiltózott nehéz művelet. A csapatairásnak reakciói rendkívül jó alkalmozkodnak az adott szituációhoz – ha például sokat bázánázunk hátul, akkor integetnek, hogy dobjuk már nekik előre a bogyót. Sőt, nemegyszer elfordít, hogy a nagyszájú O'Nealnek nem tetszett a bíró által kiszabott ítélet, akkor ordítálni és dühöngeni kezd. A játékosok mesterséges intelligenciáját is csak dicsérni tudom, nem kószálnak hazánét a pályán, mindenki a taktikának megfelelő irányba tartózkodik. Minden egyes ember más és más tulajdonságokkal rendelkezik, ebből következzen eltérő posztokk vezethet be. A jó dobók általában a bejárják a hárompontos írt, míg a kettezők be a kétszeres kétszeres körülyt ugrálnak továbbá akad, aki hamarabb találja aarsánsal, van aki tovább bírja az iramot... s. m. Ám viszont számomra kicsit nehézbezznek tűnt, az a labda-szerzés volt – általában csak szabálytalankodás árán tudtam magamhoz ölelni a labdát, amit ezután értelemszerűen bűntelődőből követelt. Hozzáteszem, az ellenfelek nem sikerült ez másképp. Úgyhogy nincs semmi ok az aggodalomra.

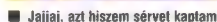
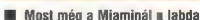
A grafikára nem lehet panasz, ■ játékosok kidolgozását már fentebb magasztaltam. A pálya



visszatükrözi ■ stadion fényeit, ■ játékosokat, és ■ labdát egyaránt. A közönség sorailól jövő akkuvillákban is nagyon élethűek, de a felátókon lévő emberek kidolgozása nem mondható döbbenetesnek, ennél láthatunk már jobbat is. A kommentátor teljes érdekbőlással közvetíti a meccseket, ami még hangulatosabbá teszi az egész játékot. A közönség drukkolt, szabatlanságnál felmorajlik, a labdapattogás, vagy akár a cipők csikorgásának hangja is megfelel a mai elvárásoknak. A hangulat tehát megegyezik a mai elvárásokkal. A hangulat tehát megegyezik a mai elvárásokkal.

A kosárlabdáért rajongóknak sok-sok öröme! Itt örülhetünk a játékok, mert szinte minden tekintetben zsenális. Egyszerűen nem tudjuk majd letenni a kontrollert, mert egyre látványosabban és jobban szeretünk kosarozni. Az NBA-széria egy újabb győngyszemmel bővült, mely méltó régi hírehez, és teljes mértékben visszaadja a valódi meccsek hangulatát. A játékosok számára pedig ez a lefontosabb.

Z.G.
corgan@freemail.hu



POZITÍVUM

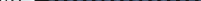
- Fantasztikus, élethű grafika
- Pofonegyszerű és élvezhető irányítás
- Nagyszerű hangulat

* NEGATIVUM

- A közönség kidolgozása nem kifejezetten szép
- Nehéz szabályosan szerelni

■ BARÁTOK KÖZT

- NBA 2K2
- NBA Inside Drive 2002
- [Live!]

GRAFIKA  **90 %**

HANG **89 %**

ÉRTÉK  **82%**

ARC THE LAD COLLECTION

■ NAGY ARCOK GYŰJTEMÉNYE

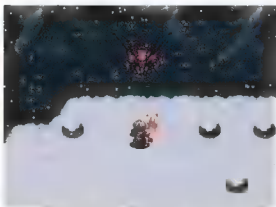
TIME KIDÓ/FEJLESZŐ WORKING DESIGNS BOEY, T. NTC

Nem vitás, hogy a „Final Fantasy” név ismerősen cseng minden PSX tulajdonos fülének. De hallott-e már valaki az Arc The Lad-ról? Bizonyára csak nagyon kevesen, pedig megjelenése óriási mérföldkő a PSX történelmében: az 1995-ben kiadott játék ugyanis a PSX-re írt szerepjátékok legeslegelső darabja volt. Megkapó világgal, szeniális történetvezetéssel viharos sikert aratott, akárcsak az 1996-ban és 1999-ben megjelent második és harmadik rész. Joggal vetődik fel a kérdés, hogy akkor miért nem ez a sorozat lett világhírű a Final Fantasy helyett. A válasz sajnos bosszantóan egyszerű: a kiadó döntése alapján kizárólag japán nyelven jött ki a piacra. Ezt az egykor súlyosan elhibázott lépést próbálja helyrehozni a WorkingDesigns egy mind tartalmában, mind külsejében igényes gyűjtemény megjelenésével, miközben PS 2-re már készülöben az első rész online verziója.

Arc The Lad

Keresd a nőt! Az örökérvényű francia bölcsesség a jelek szerint kis sárgolyónak valószínűleg elhagyta is hasznos útmutatóul szolgálhat az intelligensnek kiképzett főmunkájával a cselekedeteinek mozgatórugói illetően. Legalábbis az Arc The Lad bevezető képsoraiból kétségkívül megállapítható, hogy egy nő akkor is képes feje tetejére állítani az egész világot, még ha két dimenziós is a szentem.

Rögtön a történet elején megismerkedhetünk ugyanis a nőnőri főszereplővel, Kukuruval, az Örök Rendjének egyik leendő pasijával, aki dülva-fülva érkezik kisrőgével a szent Ór-hegy lábához. A sértődöttség oka, hogy mint minden hozzá hasonló papnőnek, neki is majd a rendje által kiválasztott férfinak kell feleségül mennie, amit egyetlen porciája sem kíván. A látogatás célja pedig nem más, mint hogy borsot törjön előlőrről orra alá, ha már nem voltak hajlandók kivétel tenni az ő esetében. A haditerv a rend legfeljebb kincse, az ormon égő Órláng eloltása, amely majd jól betesz a drágalátos nővéreknek, legalábbis kisrője szavai szerint, aki szívesen vállalkozna a nagyszerű mulatságra, de sajnos a csúcsra csak a papnők tehetik a lábukat.



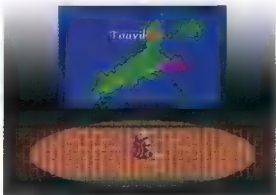
■ Te lennél az a híres-neves Batman? De hát nem is kívül hordod az alsónadrágot!



■ Nézzük csak, mi a teendő akkor, ha a pudingok mégis kiugrottak a kosárból...

Mint később kiderül, ez nem volt valami szeniális ötlet, a világ egyensúlyát védelmező öt Örző (Föld, Tűz, Szél, Víz és Fény) hatalmát koncentráció lángra ugyanis nem csak úgy céltalanul lobogott a hegytetőn. Évezredekkel ezelőtt gyűjtötták a legnagyobb mágusok, jelenléte bilincsbé zárta az élők elpusztítására fenekedő démonokat. Eloltásuk elszabaduló gonosz megszállhatatlan áldozatot követelt, köztük egy tovuiví kislány, Arc (elég érdekes neveket sikerült kitalálni a készítőknek) apja is, akiről nincs semmi hír, amióta nekivágott a viharos teli éjszakának, hogy szerinte kiválasztott fia kiderítését előkészítse.

Tíz évvel később felcseperedett főhősünk már nem bírja tovább tétlenül várni apja



■ Na most akkor drága fiacskám felsorold szívesen Tovuiví ásványkincseit!

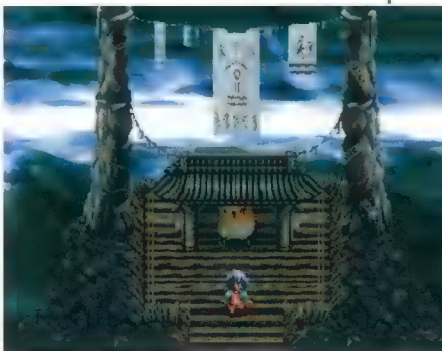
visszatérését, és egy kísérletiesen hasonló ítéletidőben elindul felkutatására, és a helyi titkárnak megjeltesére. Kalandos utazása közepette, ahogy az már lenni szokott rengeteg ellenséggel és néhány igaz társat szerez, és kislány, hogy a tomboló gonosz csak úgy fékezhető meg, ha begyűjti mind az öt Ór követ, amire az egész világon egyedül csak a kiválasztott lehet képes. A kérdés csak az, hogy valóban ő lenne-e a kiválasztott...

Azt viszont már most kijelenthetjük, hogy ha a játékban nem is, a PSX történelmében Arc megkérdőjelezhetetlenül különleges figura, hiszen az első RPG főszereplő a platformon. Az Arc The Ladról így ennek megfelelően érdemes ítéletet alkotnunk. A kissé egyszerű kerettörténet a Tactics Ogre-ra hajazó játékok rejt magában, ahol a

korokre osztott csatákban hangsúlyos szerepet kap stratégiai érzékünk. A kezelőfelület átlátható, a csapat könnyen irányítható, igaz nincs is a műfajra manapság annyira jellemző realitáskényszerítő vezérelten agyonbonyolította mindenféle felesleges salanggal. A design a keményvonalas japán időtlenséggel átitott manga ihlette, mind a háttér, mind a figurák tekintetében totális 2D. A zenére sem lehet egy rossz szavunk, ráadásul minden szereplő saját hanggal bír. Egyetlen hibája, hogy túlságosan rövid, mintegy tíz óra tiszta játékidővel simán végigvihető, és botránnyosan egyszerű, így az FF-t az anyatejbe magába szívott nemzedéknek várhatóan egy negyed fogára nem lesz elegendő.

Arc The Lad II.

Az egy évvel később kiadott folytatás érdekesen veszi fel az első rész meglegő „befejzése” miatt finoman fogalmazva is elvárattalanul lebegő történeti szálait. Egy lövességtől visszhangzó erdő táru szemünk elé, ám a várt vadak helyett emberek holttestei hevernek kiterítve. Puskákkal felfegyverzett marcona katonákkal szemben csupán egy maroknyi védetlen civil gyűrűje igyekszik testével megóvni egy óriási szobrot. Nemi megadására felszólító szóvalts közben kiderül, hogy miért is fáj annyira a katonák foga a titokzatos műalkotásra: a faragott alak a Tűz Örét testesíti meg. Mivel a helyiek cseppet sem meglepődnek nem egyeznek bele a szent erejű elköltöztetésbe, kiadásra kerül a tűzparancs, de mielőtt még eldőlhetnének a végzetes lövések, egy gyerek veti magát a csövek elé. Nem tévözik teli sokat, és egy döbbenetes erejű varázslattal, pillanatok alatt hamuvá égeti a legközelebbi tébláboló hadiakart. (Azért annyira közel nem jó lenni a tűzhöz...) Mivel mágiaja ezzel el is apadt, győz a nyers túlerő, és a katonák a Tűz Ör-



■ Nincs finomabb a hegycsúcson főtt bográcsgyúsnál...



■ Nahát, ezt a jelenetet még én is láttam a Star Wars-ban!

nek totemét, és a vele összekapcsolódni képes a megérőtetéstől ájult, kis varázslót egyaránt magukkal viszik.

Mindenestre ez újdonsült főszereplőnk, Etc., a fejdadás legrettenetesebb rémálma, amely az utóbbi időben mintha egyre gyakrabban jelentkezn. Társadalmilag megbecsült szakmájá (szörnyiklövő) ellenére nem találja helyét a világban, nem hagyja nyugodni az az érzés, hogy ez az álom valójában tényleg megtörtént. Egy bevételre során aztán összefut Arc-kal, aki felvilágosítja, hogy vele mindez tényleg megtörtént, és ő az egyetlen a világban, aki törzse utolsó élő tagjaként ■ Tűz magjátá mesteri szinten használni képes. A küldetés visszafordíthatatlanul elkezdődött: hősünk útra kel, hogy kiderítse, kik és milyen célból rabolták el az univerzum egyik hatalmának jelképét, és legfőképp, hogy megtalálja saját emlékeit.

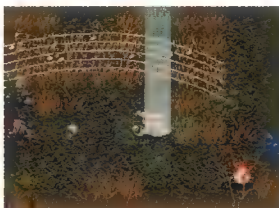
A nyomozás megindításával egy profi módon megírt RPG közepébe csoponsunk, amely ■ szélesebb körben ismert Final Fantasy-sorozat bármelyik elemével minden tekintetben felveszi (vagyis felvehette volna) a versenyt.

Az első részhez képest sok változás tapasztalható a játékban, leszámítva ■ grafikát, ami továbbra is 2D és vitatható minőségű, amelyet kizárólag csak az áttevő jelenetek dobak fel valamelyest.

Elsőként említendő az elődnél kifogásolt hosszúság, amelyre itt aztán nem lehet pa-



■ Valami azt súgja, hogy ezen a szigeten sem lesznek nagyvárosok...



■ Poco alattóda még a zombikra is hatott! Egészen felébredtek tőle...

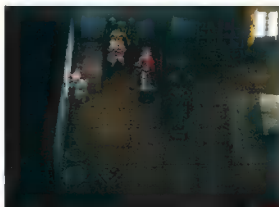
nasz. A tiszta játékidő mintegy ötven órá, hőseinkkel kontinensről kontinensre vándorolva újabb és újabb küldetessorozatokra bukkanunk, ráadásul némi interaktivitást is beleszőpögtetve jópár mellékszálal alaposan megtűzdelte, amelyeket döntésünk szerint teljesítünk, vagy nem. Ilyen lehetőség például ■ világ valamennyi városában fellelhető Hunter's Guild meglátogatása, ahol ■ helybélieket terrorizáló „Most Wanted” rémek jobb-létre szenderítésére kaphatunk megbízást.

A harcrendszer is alapos renováláson ment keresztül, gyökeresen átalakították. Az alapok a klasszikus RPG szabályait követik: karaktereink és az ellen véletlenszerűen elhelyezkedve foglálja el a csatateret, lépéseik sebességükön függő sorrendben, körökre osztva történnek. Mozgásra csak korlátozottan, szintjükhöz mérten van lehetőségük, viszont támadni csak azt lehet, aki benne van a fegyver hatósugarában. Tehát egyáltalán nem mind-egy, hogyan tevékenykedünk, kit csépeltünk, ■ taktika és az ellen részhez képest így fokozott hangsúlyt kap. A küzdelem gyümölcsseinek learatása, a tapasztalati pontgyűjtés rendje sem maradt érintetlen: néhány érdekesnek tűnő, de mégis inkább bizarr újítással sikerült teljesen a feje tetejére állítani. Először is, a fejlődés folyamatos, nemcsak minden találat bevitelért, hanem annak előszenvéséért is tapasztalati pont jár, és akár ■ legdurvább adok-kapok kellős közepén is színtel léphetünk. Ráadásul nemcsak karaktereink, hanem fegyvereink, páncéljaink is kaphatnak tapasztalati pontot, azaz ezek is fejlődésképesek, aminek hasonló ötlettel nemhogy PSX-en, de bármilyen egyéb platformon (ideértve a PC-t is) sem találkoztam sohasem.

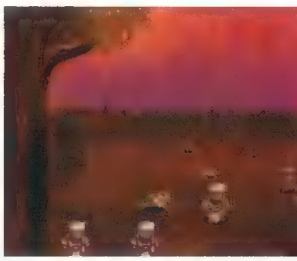
A harcrendszer újraértelmezése mellett érdekes sajátossága a játéknak, hogy a visz-szatérő Arc-ot, illetve Kukurut az első részben elmentett állások betöltésével olyan tulajdonságokkal hozhatjuk be őket a folytatásba, amilyenekkel anno elbűcsőztattuk őket. Így kis brigádunk első szintű lámak helyett ■ stílusosan fogalmazva – igencsak izmos ar-ckokkal egészülhet ki...

Arc The Lad III.

Ezek után cseppet sem meglepő, hogy a



■ Lássuk csak, mit is lehetne ezzel a szonttal csinálni...



■ A rendőrség kiérkezésekor ■ helyszín még tele volt földön fetregő részegekkel...

harmadik rész ismét más főszereplőt favorizál. Hősünket ezúttal Alecnak hívják, és egy csendes kis falucskában él mindennapjait. A falusi idilli helyett esze ágában sem vidéken kalandozik, az emlékezetében még elevenen él szülővárosában töltött minden pillanat. Azt az iszonyú napot pedig, ha akarná sem tudná elfelejteni, amikor az a valami ismeretlen, gyilkos rettenet sújtott le ■ magasból a gyantúlan városkára, porba döntve még a legellenállóbb falakat is, megölve a dermedt lakosok zömét, köztük Alec szüleit is. A végpusztulás kőszából ő maga is csak egy idegen fejdadásnak köszönheti menekülését, aki életét kockáztatva kihozta őt otthonuk összeomló falai közül. Am a rejtélyes megmen-tetést ezután mintha a föld nyelte volna el, még az arcát sem találja megmegjegyzni, csak ■ fiúnak adott kardja bizonyítja, hogy valójában létezett. Bárt a katasztrófa óta Alec a nagyszülői háznál tiszta lappal kezdte újra életét, mégis minden gondolata jövendője körül forog, és ilyenkor a kardot nézgetve titkon arról ábrándozik, hogy a faluból elszökve egyszer majd belőle is fejdász lesz.

DÍSZES TÁRGYASÁG

Minden könyvnek megvan a maga sorsa-tartja a közmondás, és a játékokkal sincs ez nagyon másképp. Az Arc The Lad sorsa nem mindennapi kapcsolatban áll a PlayStationéval, hiszen van abban valami szakrális, hogy az első RPG sorozat gyűjteménye épp ■ konzol halálakor adatik ki. E kivételes alkalom és tartalom méltó megjelenést kíván, szerencsére erre a WorkingDesings marketingeseli is rá-éreztek. A három játékot, egy grátisz ki-gészítőt és egy "making of" a filmet tartal-mazó hat CD egészen különleges for-mában kerül az üzletkebe. A lenyűgöző, rendkívül hatásos designt legfeljebb csak ■ tartalma pipálja majd le, ami több mint 100 óra tiszta játékidőt és rengeteg fej-tőrést ígér, amelyhez az előrelátó kiadó sze-rencsére mellékel némi stratégiai segéd-anyagot is.





■ A Szépség és a Szörnyeteg

Egy nap unokatestvérel, mellesleg legjobb cimborájjal, Lutz-cal éppen az erdőben csatangoltak, amikor falujuk felől puskaropogás hallottak. E hang erefelé nem sok jót jelent, nem csoda hát, hogy lélekszakadva futottak vissza nagyszülei házáig, egyenest egy állig felfegyverezett banda karjaiba. A kincskereső tevékenységet folytató úriemberek az ideális munkakörülmények biztosítása érdekében a lábalatknódi civileket a falu végéig kis házikóba zárják. Övintézkedésül az egyik zsivány őrizetére bízzák őket, ám a porkolábót kapzsígságának köszönhetően gyerekeknek meggyőzni arról, hogy amíg drága idejét rájuk fecserli, kollégái az út Alec és Lutz előtt, hogy az őrizetlenül hagyott ajtón kiisszlizolva a szomszéd városba szaladhassanak a fejdíjazásuk segítségét kérni. És talán még Alec is megvalósíthatja oly régóta dédelgetett álmát...

Alec barátunk jóval reménykedhet, az ő álmait az Arc III tényleg valóra váltja. Más kérdés, hogy az előző fejezet ismeretében a miénket már annál kevésbé. Nagyon úgy tűnik, mintha a készítő kisse túl tálságosan is nyugton ülték volna babérjaikon. Valódi fejlesztés helyett elővették a nagysikerű második részt, leporolták, itt-ott kicsinosították, és új játékként dobták vissza a piacra, kisse talán palira véve korábbi közönségüket.

A legnagyobb változás ugyanis a grafikai vonalon tapasztalható, a korábbi kétdimenziós szereplőket itt már térbeli alakok lettek, igazodva a trend követelményeihez. Szerencsére emellett még az esztétikumról sem felejtkeztek el, legalábbis mintha egy kicsit kevésbé lennének darabosak a figurák, szebb lenne a háttér, különösen az átvezető jelenetek minősége. Ez azonban az átöréshoz önmagában még korántsem elegendő, hiszen a grafika minősége csupán egy része a játékműnek, plane az alapvetően a látványtechnikára kiható RPG műfajánál. Ott van a gond, hogy ezen kívül szinte



■ A vérengző oposszumok támadása után legalább volt mit enni



■ A hírhedt Vörös kereszt varázslat láttán mindenki meghűlt a vér

semmiféle említésre méltó újdonság nem tapasztalható, leszámítva néhány apróságot. Először is, egyik karakterünknek idéző képességet adhatunk, amely egy speciális típusú, ún. idézőkártya használatával vehető igénybe. Akár egy irható CD-re, úgy vihetők fel a kártyákra a legyőzött szörnyek, amelyek aztán akarunk szerint a csatákban megidézhethetők, más kártyákra cserélhetők, vagy – ha már ügysem a Máltai Szeretet-szolgálat működési elvét – csengő aranyakra válthatók. Végül is poennak nem utolszó, bár hasznossága némiképp azért megkérdőjelezhető.



■ Vannak dolgok, amelyek minden korosztályt túléinek. Ilyen pl. a kocsmá

A másik újdonság, hogy egyes boltokban fegyvereink képességeit jelentősen megváltoztathatjuk egy aprócska művellet segítségével. Ez pedig nem más, minthogy néhány kaland közben lelt cuccal kombinálhatjuk őket, jelentős változást érve el, gyakran egy egészen új fegyvert kapva végeredményül.

A készítő az arra is biztosított lehetőséget, hogy a játék folyamán többször is bevetessük a nagyított kapott, eddig parlagon hevert Pocketstationünket. Sajnos az újítás értékből némiképp levon, hogy aligha lehetünk ilyen szerkenyű birtokosai, csak a fent említett nagymamán véletlenül nem Tókóban él. Japánon kívül ugyanis a tamagochi-szerű gépezet gyakorlatilag nem kapható. Felfoghatatlan, hogy ha az ATL Collection célcsoportja az eredeti változat által hanyagolt amerikai és európai PSX tulajdonosok, akkor miért kell számukra leüthetetlen labdákat is feldobálni.

Sokkal nagyobb baki, hogy a második résszel szemben az Arc III. történetvezetése gyakorlatilag teljesen lineáris, alig akad egy-két mellékszál. Az interaktivitás csökkenését sajna nagyon megérezzük az RPG-k, legyen bár hosszabb a mese, vagy szebb a grafika, ezzel sikerült pont a játék lélkét elvenni, amiért az ember RPG-vel és nem egy first person shooterrel játszik. Ezt azért egy játékteljesítőnek illene tudnia. Megagáz.

Szerencsére ez csak a harmadik részre igaz, az első kettő egy vérbeli RPG fannak nem okozhat csalódást. Az összesített játékidő kb. 120 óra, tehát nem kell aggodnunk,



■ A balesetet egy engedély nélkül túl magasra épített torony okozta

hogy mivel üssük agyon közelgő nyári születésünk unalmas perceit (vagy inkább: heteit), végigpörgetésük után pedig garantált, hogy egy ideig nem akarunk RPG-vel játszani. Ha mégis így lenne, vagy egyszerűen csak menet közben tartanánk némi szünetet, a készítő két meglepetés CD-t is becsomagoltak a három rész mellé. Az egyik egy meglehetősen mókás kiegészítő, az Arc The Lad: Arena, amely elindításához az Arc II-ből kell rendelkezünk legalább egy mentett állással. A játék nevéhez illően tömény szörnygyakás, ideális, ha már forog a golyó a sok drámaasztól. A másik CD viszont kimondottan csak abban az esetben ajánlott, ha kíváncsiak vagyunk a játék háttértörténetére, valamint legalább középfokú szinten törjük az angol nyelvet. Itt ugyanis hat filmet találhatunk, amelyeken személyesen a játék alkotói nyilatkoznak, anekdotáznak az Arc The Lad megszületéséről, a nehézségekről és a sikereiről. Amik egyáltalán nem varlatlanok, hiszen a játék kizárólag nyelvi akadályok miatt nem könyvelhetett el világsikereket. Bár e kiadás minden szempontból is egy kicsit (2-3 évvel) későn érkezett, a klasszikus, stratégiai RPG kedvelőinek biztosan rengeteg kellemes percet szerez.

Lysergize
Lysergize@excite.com

■ FIZETÉSI

- Jobbára igényes, több szálon futó cselekmény
- Taktikai érzéket tornázató harcok
- Extra kiegészítő változatok ellenlekel

■ KÉPZÉSI

- Elkészít megjelenés
- Nagyobbrészt 2D, nem túl szép grafika
- A III. rész túl lineáris történetvezetésű

■ BARÁTOK KÖZT

Saiyuki: Journey west	01/12	84%
Hoshigami: Running Blue Earth	02/02	81%
Arc The Lad Collection		

GRAFIKA

69 %

HANG

100 %

ÉRTÉK

79

YU GI OH! FORBIDDEN MEMORIES

■ **OSZADJUNK A PÓKERNÉL!**

TÍPUS

KIADÓ

FEJLESZTŐ

MÉRELET

EPP03.03.28 NTSC

Amlkor a Tamagochi-láz végleges lelohadása felett érzett örömetem a Pokémon tönkretette, még azzal vizsgáztalódtam, hogy még egy ekkora húzás már nem férközhet be kis játéktulakuránk égésébe. Tévtem.

A Konami legújabb üdvöskéje, a Yu Gi Oh! Forbidden Memories szellemi színvonalá ugyanis nagyjából felüton van egy szappanopera-szerűl és egy értelmi fogyatékos stú-tótk fantáziavilága között. Az USA-ban 1996-ban vetített rajzfilmre épül játék Egyiptom ősi földjére kalauzál minket, ahol az ismert világ legfőbb urát, a Faraót alakítjuk – igaz, egyelőre csak kiskorú kiadásban. Hő-sünk, Yugi nap mint nap a teljes kétség-beesésbe kergeti öreg tanácsadóját, Simont, ugyanis a vásott trónörökös minden alkalmat megragad, hogy a nemesi származásához méltatlan hobbiának hódoljon: a birodalom-

szerte rendkívüli népszerűségnek örvendő Duell Monster nevű kártyajátékkal usse agyon tanulmányaitól ellopott perceit.

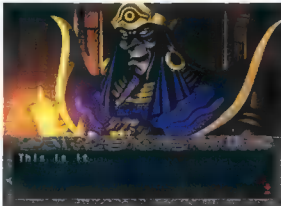
Am egy szép nap léhúto fáradópalatánk élete váratlan fordulatot vesz: Heishin, a főpap érkezik hivatalan palotánkba, hogy bejelentse igényét hivatali előalkalmosságunk hasznélvezeti jogára, és mellesleg bírtokba vegye család örökségünket, az Evezred Varázstárgyat. Követeléseit sajna meglehetősen nyomos érvekkel támasztja alá, ugyanis amíg mi élünk világunkat, addig a szorgos csuhás előásta efiledett nyug-helyéről a Boszorkányság Tábláját, amely elű-pestző varázserővel ruházta fel ambiciózus be-szóteltunkat. Jövedelmező állásunk megörz-sére már semmi esélyünk, de arról még tehe-tünk, hogy feltett kincsünk a kerülon illetéke-len kezbe: Simon utasítására egy jól irányzot-t modulátunknak köszönhetően darabokra török a padlón. Varázstárgyat földhöz vagdosni koc-kázatos vállalkozás, még aránylag szerencsés-nek mondhatjuk magunkat, hogy csak egy más-ik dimenzióban ébredünk, és nem holmi nyál-kaas élőienként tengetjük hátulavó napjainkat. Am telenkedésre nincs idő, meg kell találnunk a hazavezető utat, mielőtt még hatalmas mé-hes konkurenciánk összegyűjti a hön áhított varáz-succ hiányzó darabjait.

A keretfőtenet intellektuális mélyrepülését sajnos gyakorlatilag semmi sem kompenzálja a játékban. Pedig a Yu Gi Oh! meglehetősen ritka műfajt képvisel e platformon, bár szabá-lyai ismerősen csenghetnek mindazoknak, akik játszottak már a Digimon: Digital Card Battles-szel, vagy netán az életem a Magic: The Gatheringgel, a játék ugyanis a kártyás szerep-játékok laborát gyarapítja. Kalandozásaink so-nan, mint minden tisztesseges szerepjátékban, olykor bizony összetűzésbe keveredhetünk, ám a fegyverek helyett a mágikus kártyapakli-k a főszerep. A parti szabályai potonegyesze-rük: mindkét játékos negyven lapos paklivál bír, amelyből véletlenszerű sorrendben kerül-nek elő az abba egyébként a játékosok által bevalasztott lapok. E kártyák jelentik a világ al-fáját és omegáját, egy-egy komolyabb lapért arcprító összegeket kell lecsengednünk a ke-reskedőknél, az igazi ritkaságokért pedig csak tulajdonosuk legyőzésével kaparinthatjuk meg. A kártyák közül egyesek virtuális szörnynek te-kintendők, amelyek konkrét sebesséssel és élet-erőponttal rendelkeznek, míg mások varázsla-mok, amelyek között néhány, valóban szélesle-mes is akad. (A kedvencem p. a Fekete Jég nevű lap, amely minden kártyát eltüntet az asztal-ról.) A Harcos kártyalapok vagy egymásra, vagy az ellenfélre mérhetnek csapást, a mér-közés (és rosszabb esetben a játék) végét az ellen élettelenjének vagy kártyapaklijának lenul-lása jelenti.

A fenti, gyakorlatilag a műfaj minden darab-ja érvényes formálván kívül a Yu Gi Oh! né-hány, vitatható értelem, de kétségkívül emlé-nyre méltó sajátossággal is bír. Először is, minden szörny kétféle égitest védelme alatt áll, ame-lyek jelentősen módosíthatják harci készsége-ket, asztalra helyezéssükkor dönthetjük el, me-lyik védelmet választjuk. Célserző az alábbi összefüggést figyelembe venni: Merkr legyőzi



■ Teljes az armada, bár a egyik katona mintha túl közel merészkedett volna a hűsevő növényhez...



■ Hahá, royal flush!

a Napot, a Nap megőrti a Hold hatalmát, a Hold a Vénuszét, Vénusz pedig a Merkúrét, ugyanakkor Mars lenyomja Jupitert, Jupiter a Szaturnusz, Szaturnusz az Uránusz feketi ki, Uránusz Plútót, Plútó Neptunusz nem kíméli, az pedig Marsot teszi hidegre. E briliáns logi-kájú rendszer minden látszat ellenére felesle-ges sallang, mivel az ellenfél általban csak akkor fogja megmutatni lapja csillagjegyét, amikor lelti vele a miénket, akkor pedig már csak a folyékony halmazállapotú csapadék és a vizálló ruhadarab viszonya léphet érvénybe.

Másik igen egyedi jellemző, hogy a kártya-lapok egyesíthetők egymással, így egyre dur-vább lények viaskodnak a küzdőterén. Mivel ir-datlan mennyiségű, összesen 722 kártya léte-zik, könnyen elképzelhető, mekkora változo-ságot jelent mind. Sajnos azonban itt is megkérődzőjelezhető a készítő szándékainak helyessége. Ugyanis a fűzőknak köszönhetően az átlag csata addig tart, amíg az egyik játékos létre nem hoz valami durva srácot, aki aztán mindenkit lesatiroz a pályáról. No comment.

A grafika és a zene igénytelenségére már csak legyint az ember, elsősorban nem emiatt nevezhető felsülésnek a program. Talán csak az dob rajta valamikéket, hogy ketten is lehet egymás ellen játszani, továbbá a szörnyek ké-résükre 3D-ben is megverekekedhetnek egy-mással. De ez sajnos édeskevés, különösen annak fényében, hogy némi energia befekteté-sével akár még izgalmas is lehetett volna a maga műfajában.

Lysergize
lysergize@excite.com

■ Ezt nevezem gyomirtásnak...

■ POZITÍVUM

- Rengeteg kombináció
- 2 játékos mód
- 3D küzdelmek

■ NEGATÍVUM

- A csaták általában a szerencsés leosztáson dőlnek el
- Igénytelen kivételzés
- Unalmas, közhelyes történet

■ HÁTRATOK KÖZT

- Yu Gi Oh! Forbidden Memories
- Digimon Digital Card Battles



REPLAYTIME

A körülmények fatális összjátéka miatt lemaradtál valamelyik számunkról? Nemcsak a vadonatúj játékok érdekelnek, hanem a közelmúlt sikerprogramjait is? Most rendkívül kedvezményes áron lecaphatsz előző számainkra!

REPLAYTIME



2000/01

DRIVER 2
CHINO CROSS
DINO CRISIS 2
FUELED DARK
WIND 3
VEGIGJÁTSZÁS
CHINO CROSS
DRIVER 2
FUELED DARK



2001/01

FINAL FANTASY IX
SHINER
TOMB RAIDER 2
WIND RIVER 2
VEGIGJÁTSZÁS
TOMB RAIDER 2
SHINER
WIND RIVER 2
THE WORLD IS NOT
FARAWAY



2001/02

GRANDIA II
THE GOLD AND GLORY
WIND RIVER
VEGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
THE GOLD AND GLORY

REPLAYTIME



2001/03

LEMONY SNICKET'S
A SERIES OF UNFORTUNATE
EVENTS
SPEED REVIEWS
VEGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
ROMANTIC MIMICRY
PLAIN OF THE 4



2001/04

DARKSTONE ONI
TOMB RAIDER 2
VEGIGJÁTSZÁS
G-1
DARKSTONE
TÜROK 3



2001/05

TIME CRISIS 2
GAMES
MDK 2
WORLD IS NOT FAREWELL
LEMONY SNICKET'S
ORPHEN

REPLAYTIME



2001/06

ALONE IN THE DARK 3
HARU TIGER
TIME CRISIS 2
ARMORED CORE
VEGIGJÁTSZÁS
WORLD IS NOT ENOUGH



2001/07

THE ELDER SCROLLS III
PANZER FRONT
DARK CLOUD
EXTREMUM
WORM WORLD
VEGIGJÁTSZÁS
ALONE IN THE DARK 3



2001/08

SHIN MEGAMI TENSEI 3
CHAMPION TAXI 2
WORLD'S GREATEST
POLICE CHASE
WORM ADVENTURE 2
GRAND THEFT AUTO 3
CRAZY TAXI 2

REPLAYTIME



2001/09

SHADOW OF THE DRAGON
STUPID INVASION
SHADOW OF THE DRAGON
STUPID INVASION
WIND RIVER 2



2001/10

F1 POLE POSITION
ZONE OF ENDER
FORTUNE
LE MANS 24 HOURS
VEGIGJÁTSZÁS
TECHNOMAGE
FLOIGAN BROTHERS



2001/11

SHEEP, DOG & WOLF
THIS IS FOOTBALL
SHEEP, DOG & WOLF
QUEST OF ARCADIA
VEGIGJÁTSZÁS
SHEEP, DOG & WOLF
QUEST OF ARCADIA

FINAL FANTASY X VÉGIGJÁTSZÁS

Mivel a Final Fantasy X messze a sorozat leglineárisabb tagja, ezért a végigjátszásban nem fogunk részletesen kitérni az útvonalakra (hiszen elővettél szőzárít lehetetlen), ezenkívül nem részletezzük az összes láda felhelyét sem. Amit viszont találni fogsz: tippel minden főellenfél legyőzéséhez, részletes leírás minden egyes labirintus megoldásához, amit Yunának be kell látnia, valamint kitérünk a sztori fontosabb elemeire is. Először azonban következnek néhány általános tanács:

- Mindig használd ki a Save-pontok azon tulajdonságát, hogy ha megérinted őket, akkor mindenki (az Aeonok is) azonnal maximum HP-re és MP-re gyógyulnak – ehhez mégcsak menteni se kell.

- Az Aeonokat mindig tartsd maximum Overdrive-on, hogy amikor sürgősen kell nagy erővel támadni (a főellenfelek ellen), akkor azonnal bevethetők legyenek!

- A Sphere Griden minden mezőt aktiválj – a játék elején – akár azt is jelentheti, hogy várnod kell pár csatát, amíg lesz egy megfelelő Sphere-ed.

- Fegyverekből, páncélokban ezúttal igen hamar el lehet érni a maximális számot – mindig adjuk el a felesleges, gyenge, kevés szabad fejlesztendő hellyel rendelkező példányokat.

- Csatákban próbálj meg minden karaktert használni (ahhoz, hogy

kapjanak AP-t, valamint csinálniuk kell, nem elég, ha csak jelen vannak), hogy mindenki fejlődjön – különösen vonatkozik ez a főellenfelekkel vívott harcokra.

- A karakterek, fegyverek, páncélok képességeiről minden információt megtalálasz a bírúli számokban, az Aeonokról pedig a májusiban – használd ezeket egészséggel!

- Amikor le akarunk fizetni egy ellenfelet (Bíbe), a elköltendő pénz-mennyiség a lény maximum HP-jának a hússzorosa.

- A főellenfeleknél a HP a életerőt (zárójelben az a sebész, ami már Overkillnek számít), a AP a győzelem után kapott AP mennyiségét (zárójelben az a mennyiség, amit Overkillnek kivégzés után kapunk), a Gil pedig a csata után kapott pénzmennyiséget jelenti. A lopható tárgyaknál az első tárgy megkapására 75%-unk van, míg a második (ritkább) cucchoz 25%-ban juthatunk. Az eldobott tárgyaknál az első zsákmányt 87.5%-ban kapjuk, a fennmaradó 12.5%-ban pedig a ritkább tárgyhöz jutunk (ha csak egy dolog szerepel a lopható/eldobott dolgok között, akkor mindenképpen azt kapjuk, nincs kétféle variáció).

- A melléküldetéseket, titkos dolgokat legutóbbi csak a játék legvégén érhetjük el, érdemes mindennel várni addig – a blitzballal is.

ZANARKAND

A játék kezdetén Tidust, a Zanarkand Abes sztrá-játékost, a blitzball-bajnokság legnépszerűbb csatárát irányítjuk. Miután túljutottunk a rajongók, autogramkérők hadán, menjünk a sugárúton a stadion felé – közben meghallgathatjuk Tidus monológját apjáról, akit láthatólag nagyon nem szível. Amikor megérkezünk a pályára, megtekinthetjük a játék egyik legjobb videóját – legnagyobb meglepetésünkre olyan zenét aláfesztessel, amit bizvást előadhatna akár Rammstein is...

Sajnos a meccs nem sikerül túl jól, ugyanis megjelenik egy idomtalán lény, és hozzáfog Zanarkand elpusztításához. Miután részünk volt egy kísérteties élményben (egy szellem kezd el velünk beszélgetni), összefutunk régi mentorunkkal, Auronnal. Mivel a pusztító lény egyik csápijából kisebb lények öntelenek ki, átnyújt nekünk egy Longswordot – ideje megvívni első csatánkat. Néhány Sinscale leverése után jön az anyaaallat, Sinspawn Ammes.

SINSPAWN AMMES

Az Ammes minden alkalommal Demi-t varázsol, ami HP-nk 25%-át szedi le – éppen ezért nem tud minket megölni. Miután kipróbáltuk mindkét karakterünk Overdrive-ját, szépen verjük le.

HP: 2400 (1000) AP: 0 Gil: 0
Lopható tárgyak: –
Eldobott tárgyak: –



Ha megöltük a szörnyet, menjünk a Save-ponthoz, és mentjük el az állást (ezzel együtt ugye fel is gyógyulunk). Menjünk tovább az egyre romosabb úton, és mindig az előttünk levő



Sinscale-eket verjük le, különösen ügyelve azokra, melyek szárnya elkezd villogni – ezek egy keményebb támadásra készülnek. Amikor elérünk oda, ahol egy szerkezet lóg le a útról, csak arra koncentráljunk, és verjük szét a tankert. Miután a gépzet felrobbant, furcsa helyzetben találjuk magunkat: itt lebegünk felel a kör gömbömb.

AL BHED TERRITORY

Egy furcsa és barátságatlan vidéken térünk magunkhoz. Auron sehol, ráadásul hamar észre fogjuk venni, hogy mindenféle szörnyek fenik ránk fogai. Ússzunk fel a felszínre, és derítsük fel a terepet. A bal oldalon, az egyik romon találhatunk két Potiонт, a bal másik oldalon egy félig rejtett ládában 200 Gilt (az egyik oszlopon van egy kék kö, amin egyelőre érthetetlen, Al Bhed nyelvi írás van, e mögött az oszlop mögött van a láda). Miután felmentünk a lépcsőkhöz, gyógyítsuk meg magunkat a Save-pontnál, és menjünk tovább a kis hídon (a baloldali leagazáson egy Hi-Potion van) – ami az akciófilmek jó hagyományai szerint leomlik alattunk. Három

Sahagin ront ránk, és miután megölünk kettőt, ismét igazolva láthatjuk a régi, mostanában a SW első epizódjából ismerős nagy bölcsességet: Mindig van egy nagyobb hal – megjelenik Geosgaeno.

GEOSGAENO

Nincs túl nehéz dolgunk, Geosgaenot ugyanis – most – nem kell megölnünk. Ha egymás után három alkalommal megtámadjuk, akkor vége lesz a csatának, és a szörny alaposan megkerget minket – nem kell félni, később vissza lehet jönni bosszút állni.

HP: 32.767 (32.767) AP: 0 Gil: 0
Lopható tárgyak: –
Eldobott tárgyak: –



Egy kihalt, romos épületbe érkezünk, menjünk be a központi terembe. Itt az lesz a feladatunk, hogy töltsük rakjunkt, ehhez kovakövet és valami száraz dologt kellene kerítenünk. Az előlőtt abban a szobában találhatjuk meg – egy fiokban – ami a Save-pont



mellől nyílik, az utóbbit pedig azon a folyosón, amelyik a főterem északi oldalán nyílik (a térképen zöld négyzet jelzi), itt az elszárat virágokat kell felszednünk. Az épületben találhatunk meg két ládát, benünk egy Etherrel, illetve egy Hi-Potionnel.

Amint megváltjuk a tüzet, és Tidus elszunnyodik, fentről a nyakunkba ugrik Kikik, egy helyi bestia.

■ KLIKK

Pár kör után az egyik ajtó berobban, és megjelenik egy furán öltözött figurából álló csoport: az Al Bhedek. Az egyikük, egy lányka úgy dönt, hogy segít nekünk, és megmutatja, hogy hogyan kell a tárgyakat használni, illetve lopni. Ha nagyon leserültünk, akkor használjunk egy Potiont, egyébként folyamatosan támadunk és gránátozunk.

HP: 1500 (400) AP: 5(7) Gil: 50
Lopható tárgyak: Grenade/2 db Grenade
Eldobott tárgyak: 2 db Ability Sphere



Csata végén a különös figurák egész egyszerűen leütik Tidust. Egy hajón ébredünk, körülvev mörös emberekkel (azért az egyik megdob minket pár Potionnel, azaz a egyiket vele). A hajó bal felső sarkában megtalálhatjuk az Al Bhed szótárak első kötetét, ezt mindenképpen vegyük fel! Beszéljünk a lánnyal (a neve Rikku), ugyanis ellát minket jótanácsokkal a Sphere Grid használatával kapcsolatban. Azonnal meg is tanulhatjuk Tidussal a Cheer képességet. Beszéljünk másodszor is Rikkuval, aki egy küldetésre invitál minket: egy elszűnyedt várost kell felkutatni, hátha vannak még ott működő masinák.

A vízben tápolunk jó sokat. Rikkuval minden alkalommal loptunk az ellenfelektől gránátokat, jól fognak jönni. A roncsban használjuk a Save-pontot, majd verjük szét a kezelőszerveket. Úszszunk tovább, a Piranhákot loptunk gránátokat, majd vizsgáljuk meg a szerkezeteket a kis folyosó végén. Visszaforrulva

utunk nem lesz békés, mert meg kell küzdeni a polipszerű lényvel, Tros-szal.



■ TROS

Miután párszor megtámadtuk a lényt, az átúszik a terem másik oldalára, és a kiadható parancsok között megjelenik egy új: az úgynevezett Trigger Command. Ez csak néhány csatában jelenik meg, és mindig valami segítséget jelentenek – most használjuk a Stand by-parancsot. A következő körben Tidus használja a Cheer-t, de ha kevés a HP-nk, akkor inkább gyógyítsunk, mert Tros egy elég erős támadást fog megerezsen. Támadjunk, gránátozunk tovább, és amikor megjelenik a Pincer Attack (szintén egy Trigger Command) nevű utasítás – ezzel közrefoghatjuk a lényt, amely ezután nem tudja használni az erős támadását.

HP: 2200 (600) AP: 8 (12) Gil: 100
Lopható tárgyak: Grenade/3 db Grenade
Eldobott tárgyak: 2 db Power Sphere



Amikor felérünk a hajóra, Tidus és Rikku elkezdnek beszélgetni, mely traccsparti során érdekes dolgokat tudhatunk meg. Például azt, hogy Zanarkand már 1000 éve elpusztult, tehát Rikku valószínűleg tartja, hogy mi onnan származunk. Mielőtt jobban belemerülhetnénk a témába, újra megjelenik a hatalmas lény – Sin – és ismét elalulunk.

BESAD

Miután magunkhoz térünk ezen az idilli helyen, találkozhatszunk Wakka-val, a helyi blitzball-csapat kapitányával. Beszéljünk párszor mindenkiel, így kaphatunk néhány tárgyat. Találhatunk továbbá két Antidote-ot, illetve egy öbölre árabb egy Moon Crest nevű tárgyat a ládákban. Kövessük Wakkát, és amikor belelök minket a kis lagúnába, szedjük össze a három ládát a víz alatt. Mivel Tidus nagyon elanyátlanodott (Wakka is megerősíti, hogy Zanarkandnak már egy ezred éve anyi), új barátja meghívja a Lucában rendezendő blitzball-bajnokságra, hátha ott összefut valami ismerőssel. Wakka szerint egyébként azért vannak ilyen buta képzelődéseink, mert közel kerültünk Sinhez, és annak toxinjai elbódították az agyunkat.

Amikor beérünk a faluba, és elbeszélgetünk az emberekkel, megtudhatunk pár dolgot arról a számunkra ismeretlen világról. Spirálról. Sin emberemlékezet óta pusztítja a világot. Wakka szerint azért, mert az emberek hűlenek lettek az istenhez, Yevonhoz, és az ő tanításához. Szerinte Sin a büntetés azért, mert az emberek gépeket használtak.

A faluban négy ládát is felsezdehetünk, valamint a boltban vehetünk pár cuccot. Mindenképpen beszéljünk Gattával és Luzzual, akik Mi'ihen lovjai, és ők is Sin ellen harcolnak (bár jelenleg inkább csak iszogatnak). Menjünk el a templomba (a falu északi részén), és beszéljünk a pappal, aki mesél Yevonról. Emellett tesz arról is, hogy valamiféle Idézők harcolnak Sin ellen, akiket Aeon nevű valaminek segítenek (elmondása szerint az Aeoon Yevon áldása). Mivel ebből

nem sokat értünk meg, menjünk vissza Wakka házába, és aludjunk egyet. Eredés után menjünk vissza a templomba, ahol mindenki arról beszél, hogy az Idéző már egy napja bent van a templomban, és lehetséges, hogy baja esett. Tidus nem törődik a papok tiltakozásával, és beront a templomba, hogy megerkesse és megmentsen az Idézőt.

A templomban van, Cloister of Trials (a Probák Kerengője) nevű helyszenk várunk rá, amelyekben egyszerűen az a célunk, hogy megtaláljuk a Fayth Teremt, valamint hogy mindenhol összeszedjük az elrejtett tárgyat. Ezt kis varázsgömbök (Sphere-ek), és varázsszörnyök (Glyph-ek) segítségével tehetjük meg. Mivel ez néha igen összetett lesz, ezért lépésről lépésre leírjuk, hogy mit kell tenni.

BESAD, CLOISTER OF TRIALS

1 – Érintsük meg a terem hátsó felében a varázsszörnyet, mire megjelenik egy újabb jel a falon

2 – Érintsük meg ezt az új rúnát, és menjünk le a lépcsőfordulóra

3 – Vegyük ki a varázsgömböt a fali tartóból, és menjünk le a lépcső alá

4 – Tegyük be a gömböt az ajtóba, majd amikor az kinyílik, vegyük is ki belőle

5 – Menjünk tovább, és az első fali tartóba tegyük bele a gömböt, mire megjelenik egy titkos szoba

6 – Menjünk tovább, és vizsgáljuk meg az írászerű jeleket a falon, mire megjelenik egy varázsrúna, s egy újabb titkos szobára leljünk

7 – Menjünk be ebbe a szobába, és vegyük fel az új gömböt (Besad Sphere), és rakjuk bele a pi-edesztálba – egy újabb titkos terem nyílik meg

8 – Most menjünk vissza az első titkos szobába, és vegyük ki onnan a lilás fényű gömböt

9 – Rakjuk be ezt a gömböt a második titkos szobába, abba a tartóba, ahonnan előzőleg kivetűk a Besad Sphere-t



10 – Egy új szoba nyílt meg a folyosó legvégén, itt nyissuk ki a ládát, majd megjelenik vissza a harmadik titkos terembe (a piederástalossa)

11 – Tojünk a szoba közepére a piederástalt, és meg is érkeztünk

Bent a fogadtatás nem túl barátságos – mindenki nekünkront, hogy miért jöttünk ide, hiszen az Idézőnek vannak Őrői, akik semmiképpen nem hagyják volna, hogy baja essék. Kiderül, hogy Wakka is Őrő, ám ő mégis védelmébe vesz minket a Lulu nevű extrém öltözködéssel varázslóhőlyg ellenében. Szerencsére az Idézőnek – Yunának – nincs semmi baja, miután imádkozott a Fayth Teremben, fáradtan, ám egy Aeonnal gazdagabban jelenik meg.

A falu főterén Yuna első alkalommal ide meg egy Aeont, név szerint Valefort – Tidus ekkor tudja meg, hogy az Aeon szó valójában egy nagyhatalmú lényt takar. A sikeres akció után a táborúzt körül meghallgathatunk pár beszélgetést, sőt, Yunával is szót válthatunk – furcsa módon ő nem nagyon lepődik meg rajta, hogy Zanarkandról beszélünk. Az éjszaka további részében Tidus almodik: először Yunával találkozhatszunk, aztán Jechtrel, Tidus apjával.

Másnap reggel vegyük fel a második Al Bhed szótárt az asztalról, és menjünk ki a főterre, ahol Wakkától kapunk egy útos kártyát. Őrtora a négytagú

csapat vándorol a kikötő felé, részünk lesz néhány oktató jellegű csatában, megtudjuk, hogy Wakka kitűnően ért a repülő lények elleni harchoz, Lulu pedig sebző varázslatokkal operál. Miután elértük a hegytetőt (ha akarunk, imádkozhatunk az oltárnál), indulunk tovább az úton. Nem sokkal később nekünk ugrik a templomban már láttott kék figura – Kimahri.

■ KIMAHRI RÖNSZ

Első körben használjuk a Cheer képességet, mert az csökkenti Kimahri beszédét, ezután csak támadunk. Ha megtettük az Overdrive-mérce, akkor nyugodtan löjünk el, legalább hamar vége lesz a csatának. Valószínűleg nem lesz szükségünk rá, de ha nagyon csúti állunk, akkor igyunk meg egy Hi-Potiot.

HP: 750 (300) AP: 3 (4) Gil: 100

Lopható tárgyak: –

Eldobott tárgyak: 2 db Ability Sphere

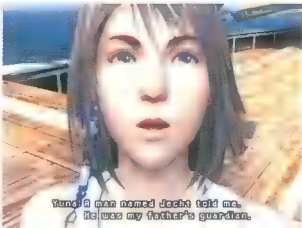


A csata után Yuna elmondja, hogy Kimahri is az Őrzői közé tartozik, de meglehetősen kiszámíthatatlan fickó, valószínűleg azt hitte, hogy az ellenségei vagyunk, azért támadott. Menjünk tovább a gyönyörű ösvényen a vízesekek között, ahol újabb oktató csaták következnek, Yuna megidéz például Valefort, kitanulhatjuk az Aeonok képességeit. Amikor a kikötőhöz érünk, beszéljünk mindenkivel a parton – őten valamilyen tárggyal jutalmaznak minket, ezután pedig szálljunk fel a hajóra.

S.S. LIKI

Beszéljünk Wakkával, aztán járjuk be a hajót, keressük meg például a harmadik Al Bhed szótárt, és beszéljünk O'akával, a kereskedővel. Neki adhatunk némi pénzt, hogy beinduljon az üzlete; ha 10.001 Gil feletti mennyiséget adunk neki, akkor olcsóbban fogja árulni a portékáját, mint a többi kereskedő, addig viszont drágább lesz. Egyelőre ne adjunk neki pénzt – majd a Mi'ihen Highroadon, akkor már lesz elegendő tőkének ehhez. A hajón van egy csomag, amiben annyi Potiot találunk, hogy éppen 20 darab legyen nálunk. A következő teendők az, hogy beszéljünk Yunával, aki a hajó elején található – tőle megtudjuk azt, hogy apánk, Jecht, az ő apjának, Braskanak volt az Őrzője. Milyen kicsi a világ...

Sajnos a további cselekvést megakadályozza Sin, ugyanis megtámadja a hajót – ezúttal azonban felvehetjük ellene a harcot.



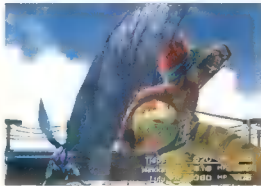
■ SIN

Sint csak távolra ható támadásokkal sebezhetjük, Wakkával és Luluval (az utóbbit természetesen varázslatokkal). Először nyíljunk ki két Sinscale-t, hogy csak egy sebezzen minket (ha mindhárom lenyomjuk, akkor új-ratermelődnek, ezért az nem megoldás), majd Wakkával és Luluval támadjuk Sint, Yuna pedig gyógyítson, és végül végezzük ki Valeforral. (A megölt Sinscale-ek után is kapunk AP-t és Gil-t)

HP: 2000 (1000) AP: 10 (15) Gil: 100

Lopható tárgyak: –

Eldobott tárgyak: Mana Sphere



A harc után Tidus belesik a vízbe, és Wakka utána ugrik, hogy megmentse – természetesen nem uszunk meg csata nélkül, Sin egy másik része támad rá.

■ SIN SPAWN ECHULES

Ez a csata jóval nehezebb lesz, mint az eddigiek, Tidus egy Cheerrel, Wakka pedig egy Dark Attack-kal nyisson (utóbbit mindig ismételjük meg, ha a szörny visszanyeri látását). Verjük le a zavaró Sinscale-t, majd koncentráljunk az Echullekre. Amikor a szörny használja Blender támadását, mindenkivel igyunk egy Hi-Potiot, nehogy elpatkoljunk!

HP: 2000 (400) AP: 12 (18) Gil: 115

Lopható tárgyak: –

Eldobott tárgyak: 2 db Ability Sphere



KILIKA

Miután legyőztük Sint, a hatalmas lény bedűhöklik, és elpusztítja úti célunk legnagyobb részét: Kilika immár romokban hever. Először vegyünk részt a Búcsúztatáson (Sending), aminek keretében Yuna elküldi a túlvilágra (Farplane) az elhunytak szellemét, hogy azok ne avatkozhassanak bele az élők világába, nehogy gonosz kísértet váljon belőlük. A következő napon járjuk be az egész falut, lesz pár dolog, amit elvégezhetünk. A fogadtatót nyugatra megmenthetünk egy kislányt, ezért csérébe jutalom vár minket a kocsmában (no meg a negyedik Al

Bhed szótárt). Egy ládában három Potion vár minket, és a szalmazatós „házban” egy kereskedőtől vehetünk pár dolgot. Ha mindennel megvoltunk, akkor beszéljünk Wakkával, és menjünk ki az erdőbe.

Itt egy oktató csata folyamán Kimahri megtanulja első Overdrive-ját. Ez a terület kitűnő lesz tápolásra, gyakjunk amennyit csak tudunk a Savepot mellett, és derítsük fel az erdőt. Észak felé Luzzu és Gatta várnak minket, itt megküzdhetünk egy ellenféllel (nem kötelező, de miért is ne? Persze csak akkor, ha fejdöttünk egy kicsit, és mindenki hiszt párszáz HP-t, mert a szokásos ellenfeleknél az erdő ura sokkal combosabb).

■ LORD OCHU

Ez a csata tulajdonképpen azt vizsgálja, hogy eleget taloltunk-e: ha nincs túl nagy gondunk Lord Ochual, akkor a helyes úton haladunk, de ha csak nehezen tudunk győzni, akkor ideje edzeni még egy kicsit. Tidusszal varázsoljunk Haste-et mindkire, Lulu varázsoljon Fire-t a lényre, Wakka pedig Silence Attackkal némissa el. Kimahri standard támadásokkal operáljon, Yuna pedig gyógyítson ha kell, és végül idézze meg Valefort. Amikor a lény álomba merül, ne örüljünk, mert ilyenkor gyorsan regenerálódik – ébresszük fel egy fizikai támadással.

HP: 4649 (800) AP: 40 (60) Gil: 420

Lopható tárgyak: –

Eldobott tárgyak: MP Sphere/HP Sphere



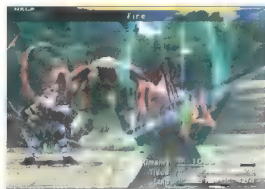
Miután legyőztük, beszéljünk Luzzuval, majd gyűjtsük be a három ládat, és mindenkivel beszéljünk párszor, mert így is kaphatunk néhány tárgyat. Ha mindez megvolt, akkor menjünk fel az északi kőlepcsőkhöz, ahol karaktereink beszélgetnek egy jót. Megtudjuk, hogy a Sinspawn Sin leszakadt részei, és hogy Yuna örülne, ha Tidus Őrző lenne. Az ezt követő versenyfutás után az idilli hangulatnak vége, ugyanis megjelenik egy újabb Sin-tartozék.



SINSPAWN GENEALOGY

A hadrend nem változott, az Haste-el Lulu varázsoljon Fire-t a csapokra, Wakká és Kimahri pedig üsse őket. Miután kivégeztük ■ nyúlányokat, megjelenik a lény teste és feje – Wakkával némsuk el, Yuna pedig gyógyítson és semlegesítse a mérget az Esuna varázslattal.

HP: Test: 3000 (900), Csapók: 450 (500)
AP: Test: 48 (72), Csapók: 5 (7) **Gil:** 300
Lopható tárgyak: –
Eldobott tárgyak: 2 db Power Sphere/
 3 db Power Sphere



Miután felértünk a lépcső tetejére, találkoznak néhány unszimpatikus alakkal, többek között egy Dona nevű arrogáns Idézővel és néhány gúnyolódó blitzball-játékosal. Miután ■ templomban magára hagyják szegény Tidust, nincs más dolgunk, mint beszélni Donával, és a többiek után menni.

KILIKA, CLOISTER OF TRIALS

- 1 – Vegyük ki a gömböt (Kilika Sphere) a piederesztáloból, és tegyük be az ajtó melletti foglalatba
- 2 – Az ajtó lámpa lobban, és mikor kivesszük a gömböt, eltűnik, azaz átmenhetünk
- 3 – Helyezzük bele a Kilika Sphere-t az északi foglalatba, majd vegyük ki és rakjuk át az egyik oldalra tartóba
- 4 – Érintsük meg a most megjelent rúnát, és a másik gömböt rakjuk bele a másik oldalra foglalatba
- 5 – Menjünk be a tüzesszobába és lépünk rá a teleport-mezőre a földön (ahol csillog)
- 6 – Vegyük ki ■ Kilika Sphere-t a falból, mire ki-alszanak ■ lángok, majd tegyük át az itt megjelent piederesztáloba
- 7 – Menjünk vissza az előző terembe, és szedjük ki ■ normál gömböt a falból, és rakjuk be ■ lángoló szobában a falba – ekkor kinyílik egy titkos szoba
- 8 – Töljük a piederesztált (Kilika Sphere-est) ■ teleport-mezőre, majd menjünk le a lépcsőn és vegyük ki a gömböt az újonnan elérhető vált foglalatból
- 9 – Tegyük be a gömböt a kijárat melletti foglalatba, és menjünk vissza az imént megjelent szobába
- 10 – Vegyük ki innen a lilás fényű gömböt, és helyezzük el a lent foglalatban, hogy ismét egy titkos teremmel legyünk gazdagabbak

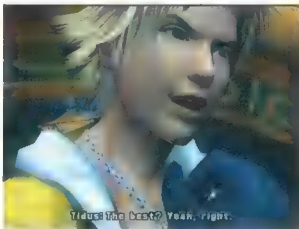


11 – Vegyük ki a ládából a cuccot és vegyük ki a Kilika Sphere-t a kijárat mellől, és menjünk át az ajtónyíláson

A belső teremben beszéljünk mindenkivel, majd nyugassuk addig Wakkát, amíg ki nem fogy ■ mondanivalójából, majd próbáljuk meg elhagyni ■ szobát. Ekkor megjelenik Yuna, egy új Aeonnal gazdagabban – immár lőti is a csapatunkat erősítő. Menjünk vissza Kilikába és szálljunk be az új hajóba, amivel eljuthatunk a blitzball-bajnokság színhelyére, Lucába.

S.S. WINNO

A hajón találkozunk O'akával, bár pénzt kölcsönözni most sem érdemes még neki. Hallgassuk ki társainkat: először Yunát a hajó elején, majd Wakkát és Lulut a felső fedélzeten (ez utóbbit többször is meglehetjük, ők Wakká elhunyt testvéréről, Chappuról, no meg Tidusról beszélgetnek). Ha megvizsgáljuk a fedélzetet a blitzball-labdát, akkor részt vehetünk egy kis játékban: arra kell húzni az analóg



kart, és ezzel együtt megnyerni az X-et, amerre megjelennek a képernyőn a szövegek. Ha ez 11 alkalommal sikerül, akkor Tidus megkapja az egyik legerősebb blitzball-képességet, a Jecht Shotot (ha komolyan akarunk foglalkozni a blitzballal később – és muszáj lesz, ha Wakká tikos Overdrive-jait és fegyverét meg akarjuk kapni –, akkor ezt mindenképpen csináljuk meg, akár az állást is töltjük vissza).

LUCA

Mikor megérkezünk Lucába, kiderül, hogy ezzel egyidőben egy sokkal jelentősebb esemény is zajlik: Spira lelki vezetőjének, Mikának és segédjének, Maester Seymour Guadonak az érkezését várja mindenki (vele Yuna szemezz egy sort). Ezután a Besaid Aurochs – azaz a csapatunk – öltözéjében köntönk ki, ahol megtanulhatjuk ■ blitzball alapjait. Kiderül, hogy Auront ismerik ebben a világban is: ő volt – Jecht mellett – Braska másik Ördöge. Yuna indítványára a meccs előtt elindulunk megkeresni őt a városban. Elsőként menjünk le a baloldali lépcsősoron, ott van egy láda, illetve egy Al Bhed szótár. A dombok környékén szintén van néhány (egészen pontosan öt) láda, a legjobb cuccok az ötös domboknál vannak elrejtve a dombok mögött.

Yunát ezután ■ stadionon kívül találjuk meg, vele menjünk a színházba, ahol két főcikk Music Sphere-eket, illetve Music Sphere-eket árul – ezeken a játékokon és videóin nézhetjük újra bármikor (meglehetősen borsos az áruk, körülbelül 500.000 Gil kell a teljes készlethez). A piactéren az árusztól elég jó fegyvereket vehetünk, és ha megmásszuk az írtatatosan hosszú lépcsőt, akkor ehhez 1000 Gilnyi segítséget kaphatunk.

Mikor visszatérünk a piactérre, menjünk be a kávézóba, ahol természetesen nem tudunk pihenni – az Al Bhedeit elrobálja Yunát! Három karakterrel (Tidus, Lulu, Kimahri) kell kiszabadítani, miközben Wakká és a csapat első meccsét vívja. A célunk ■ négyes dokbán horgonyzó Al Bhed hajó, de ehhez az egész kikötőt meg kell kerülnünk (néha találkozunk majd robot-ellenfelekkel, de velük nem lehet sok gondunk – Lulu Thunderje igen effektiv

ellenfél). Mikor megérkezünk a négyes dokkba, ott újra le kell győznünk pár robotot, majd miután megneztük a meccs végét (Wakká vezetésével nyert a csapat), irány a hajó, ahol egy csúnya meglepetés vár ránk az Al Bhedektől.

OBLITERATOR

Bár a csata nehéznek néz ki, van egy trükk, amivel gyorsan és könnyen nyerhetünk: Lulu Thunder-varázslatával fel kell töltenünk a darut a csatamező jobb szélén, majd mikor az megtelt energiával, ■ Tidusnál megjelent Trigger Commanddal azonnal használjuk – ettől kezdve az Obliterator szinte lehetetlenné válik. Hogy minél gyorsabban menjen a dolog, Tidus-szal varázsoljunk Haste-et Lulóra.

HP: 6000 (600) **AP:** 36 (54)
Gil: 580
Lopható tárgyak: –
Eldobott tárgyak: Elixír



Miután megtaláltuk Yunát (akiről egyébként kiderül, hogy félig Al Bhed, csak ezt nem szabad elmondani Wakkának, mert ő viszont rasszista), irány gyorsan vissza az öltözőbe, és beszéljünk Wakkával, hogy megkezdődjön megmérgetetésünk. Ezt az első meccset megnyerni szinte lehetetlen, ne is ez legyen ■ célunk, inkább ismerkedjünk meg a játék alapjaival, passzolgassunk, próbáljunk meg jól lőni (legjobb eredményem egy 3:2-es vereség volt). A meccs nem fejeződhet be békében, különösképpen a jövedelmek meg a városban és a pályán, a vízben is – szóval Wakkának és Tidusnak le kell vernie pár Sahagint. Miután kimászunk a pályáról, szerencsére megjelenik Auron, innentől kezdve nem lesz sok gondunk, az erősebb lényeket vaktuk meg (Dark Attack Wakkával). Ekközben Seymour nem cizókiz: megidéz egy elképesztően erős Aeon, Anímát, aki egy szemviláns alatt kinyírn minden ellenséges lényt.

Menjünk el Luca délkéleti részére, ahol egy lépcsőn keresztül mehetünk tovább – ám előtte még történik pár lényeges dolog. Auron például végleg csatlakozik a csapathoz, ő is hivatalosan Ördög válik. Halkan tesz egy furcsa megjegyzést is, miszerint Sin nem más, mint Jecht, az apánk...

MI'IHEN HIGHROAD

Célunk az lesz, hogy elérjünk ■ Djose templomba, ahol majd egy új Aeonért imádkozhat Yuna. A start-



nál levő Save-pont egy új lehetőséget is kínál, ezen-től lehetőségünk lesz részt venni bilblab-bajnokságokban és kupákban, am ezzel jobb várn, amíg meg nem szerzzük a repülőket (az azért fontos, mert akkor Wakkát is bevalogathatjuk a csapatba, valamint más, nem játékosokat is szerezh-tünk). Először dolgozunk a táposak egyen, szedjük össze legalább tíz szintet mindenkinél – szükség lesz rá! Ahogy folytatjuk utunkat észak felé, beszélünk mindenkiel, amíg elérünk a fogadót (hívatásos nevén Rin's Agency) összesen kilencen fognak akadni. A teljes támogatást mellett összefutunk Maechannel, aki egy önjelölt tudós – mindenhol össze fogunk vele akadni, és mindenhol egy kis előadást az adott hely történelméről, jellegzetességeiről. Lesznek ládák is, a három helyszínen összesen négyet találhatunk. Az ösvény elején, az út jobb oldalán találkoztunk egy másik lédzövel, Belgeminel, aki – amellet, hogy úgy hordja a haját, mint Leia hercegnő a Star Warsban – a segítségünkre lesz: ki-hívja Yunát egy Aeon-párbajra. Belgeminé ifrit fogja megidézni, nekünk tehát Valefor marad – sokat segít, ha vagy ő, vagy Yuna Overdrive-ban van; azt azonnal löjük is. Itt elég egyszerűen támad: minden fizikai támadást követően egy Meteor Strike jön, majd a sorozat kezdődik elölről – minden Meteor Strike előtt vedjük be Valefort (Shield parancs), valamint figyel-jünk arra, hogy a Sonic Wing nincs hatással Ifritre – inkább Blizzardot (jűnk támadásaként). Ha nyertünk, akkor kapunk egy Echo Ringet míg ha kikapunk, akkor egy Seeker's Ring lesz a jutalom.

Belgeminé-től kapunk információkat is, például meg tudjuk, hogy Yuna – és minden más lédzó – célja a Végso Aeon megszerzése lesz – ez az Aeon pedig északon található, egy romvárosban. Zanarkandban... Sajnos eddig Sin még mindig túlélt a Végso Aeon támadását, tíz évvel a csatát után mindig visszatért (Braska pont tíz éve „ölte meg”, azért most tért vissza).

Amikor elérünk a fogadóba, pihenünk egyet, majd beszélünk Yunával, végül térjünk vissza a bolthoz, ahol az egyik vásárlótól egy Lv. 1 Key Sphere-t kapunk. Sajnos nem beszélhetünk sokat az üzlet tulajdonosával, Rinnel, mert a Chocobo-istállók környékén egy hatalmas szörny jelenik meg – valahogy le kellene vernünk...

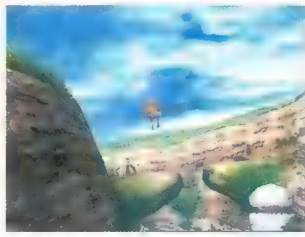
■ CHOCOBO EATER

A csata kicsit bonyolultabb, mint a többi, mert néha a lény kárt okozhat rólunk, ami miatt egyre közelebb kerülünk egy szakadékhöz, vi-szont ha elég erősek vagyunk, akkor mi is leköt-hetjük őt a másik oldalra. Wakká vaktas meg a Chocobo Eater, Lulu varázsoljon rá tüzet, Auron pedig használja Power Break képességét. Amikor a Chocobo Eater a háttárból, akkor idéz-zük meg Aeonjainkat, akik lehetőség szerint Overdrive-val tiszteljük meg a lényt. Ha sikerül le-löknöni őt a szakadék másik oldalán, akkor két Lv. 1 Key Sphere-re leszünk gazdagabbak (ha eset-leg őt lökötök volna le minket, akkor egy hosszú útton kell visszamennünk).

HP: 10.000 (800) AP: 90 (135) Gil: 970
Lopható tárgyak: –
Eldobott tárgyak: –

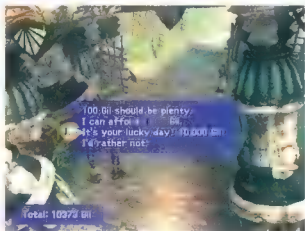


Ha győztünk, akkor Rin felajánl egy ingyen Chocobozást, amit fogadjunk is el (amíg Chocobo-hatón vagyunk, addig nincsenek random csaták, vi-szont ugyanúgy tudunk emberekkel beszélni, ládákat kinyitni – sőt, ebben az esetben néhány ládát csak így tudunk megszerezni). Menjünk végig az északra vezető úton, egészen addig, amíg el nem érjük a kis tábort. Itt tovább egyelőre nem tudunk menni, irány tehát délkelet, azaz az Oldroad. Itt kéltszer is talál-hatunk a földön kis sárga pacákát – azaz Chocobo tol-la. Itt megnyomjuk az X-et, akkor egyéb módon



elérhetetlen ládákhoz tudunk felszökkeni madárkánk segítségével. Amikor elérünk Sin ösvény végére, és kivetünk a ládból a Mars Crestet, tápolunk egy kicsit – csak akkor menjünk vissza a tábortba, amikor is-mét begyűjtöttünk legalább tíz szintet mindenkiel. Az eddig zárt ajtókon végre átmehetünk, ám kide-rül, hogy nem lesz túl egyszerű eljutni a díjso-l templomba, mert egy nagyszabású hadművelet van kibontakozóban: Mi'ihen lovagjai és az Al Bhedek együtt akarják felvenni a harcot Sinnel, megpedig úgy, hogy a különféle Sinpawnokat a lovagok ösz-szegyűjtjük egy kalitkába, és amikor Sin megjelenik, akkor az Al Bhedek a masináikkal, ágyúikkal meg-probálják megsemmisíteni. (Wakkának nagyon nem tetszik, hogy a Yevonita lovagok együttműködnek a masina-használó Al Bhedekkel.) Az örmé egyébként adakozhatunk is, 10.000 Gilért egy Moon Ringet, 1000-ért egy Ice Lance-et, 100-ért pedig egy Scoutot kapunk (igazából egyik sem jelent valami nagy segítséget; a Moon Ringben egyébként SOS Shell és SOS Protect van).

A kapun átkelve találkoztunk Seymourral, va-lamint rengeteg lovaggal. Közülük heten ajándé-kokkal kedveskednek, beszéljünk tehát mindenki-vel. Egészen addig menjünk észak felé, amíg Clasko meg nem állít minket. Innen nyugatra kell



továbbmennünk (jegyezzük meg a helyet, mert amikor Auron legendás fegyverét keressük, itt kell majd tovább haladnunk északra). Itt újra ta-lálkoztunk O'akával is – az utolsó alkalom, hogy pénzt adjunk neki, ezt érdemes is most megtenni.

A Save-pontnál mentsünk, majd induljunk észak felé – ezen a területen három ládát is talál-hatunk, illetve két őrtől is kapunk ajándéko-kat. Itt néhány helyen liffekkel kell to-vábbmennünk, ehhez rá kell áll-nunk a Yevon-szimbólumokra a

földön, és megnyomni az X gombot. Amikor elérünk a mechanikus liffet, mentsünk, majd keresgéljünk körbe a területen – itt van két láda, illetve egy Al Bhed szótár is. Ennél a Save-pontnál is érdemes erősödni egy kicsit. Ha mindennel kész vagyunk, akkor beszéljünk Luzzuval, majd szálljunk fel a liff-re. Itt fent találhatjuk meg a bázist, ahonnan majd az akció indul – ha szükséges van valamine, akkor beszéljünk O'akával, és mindenképpen keressük meg a két ládát. Itt kisést befolyásolhatunk a törté-netet – eldönthetjük, hogy a következő csatát Gatta vagy Luzzu élje túl: ha a Gazzával való beszélget-skör mindkét alkalommal a második opciót választ-juk ki (tehát hogy tagadja meg a parancsot, és menjen inkább harcolni), akkor ő fog meghalni, minden más esetben Luzzu. Ha teljesen felkészül-tnek érezzük magunkat, akkor beszéljünk azzal az emberrel, akit a térképben megjelölték.

Sajnos a dolgok nem alakulnak túl fényesen, nem elég, hogy Sin nagy ütemben pusztítja a lo-vagságot, a csalinak kitett Sinpawno is összeáll-nak, és ellenünk fordulnak.

■ SINPAWN GUI

Először is Luluval és Wakkával verjük le minél hamarabb a szörny fejét (az esetleges mérge-zést Yunával tüntessük el), majd koncentru-zunk a karokra, hiszen azok védik a lény testét. Miután a csapokat is leszedjük (egy Fira vagy Blizzara elég nekik), fizikai támadásokkal daráljuk le a Sinpawnt (amikor a csapok re-generálódnak, újra tüntessük el őket).

HP: Fej: 4000 (800), Test: 12.000 (800), Karok: 800 (500) AP: – Gil: –
Lopható tárgyak: –
Eldobott tárgyak: –



Ekkora a támadás már abszolút rossz meder-be fordul, a lovagok legnagyobb része halott, úgy tűnik, hogy a terv kudarcot vallott. Hogy a helyzet még to-vább romoljon, az imént elpusztított fereg visszatér, megint le kell ver-ni.



■ SINSPAWN GUI

Ez a csata már sokkal könnyebb, mint az előzőek, hiszen Yuna és Auron mellett Seymour is a csapat tagja – a szörny test-részeit a fenti sorrendben pusztítsuk el újra. Erőmes kivárni, hogy Seymour elérje az Overdrive módot, ugyanis Requiem nevű támadása igen látványos. Ennek a csatának a végén kapjuk meg az előzőert is az AP-t, ami azonnal használjuk is fel a karakterek fejlesztésére.

HP: Fej: 1000 (200), Test: 6000 (400), Karok: 800 (500) **AP:** Fej: 48 (72), Test: 400 (600), Karok: 37 (55) **1000 Lopható tárgyak:** – **Eldobott tárgyak:** 6 db Lv. 1 Key Sphere



A teljes pusztulás után Tidus tér elsőként magához, beszéljünk mindenkihez (Luzzu – vagy Gatta – is itt van, bánkódva a másik halálán). Az utat folytatni kell – szól a csapat döntése, irány Zanarkand – persze előbb még utba kell ejteni pár templomot, elsőként a djose-it (mellesteg Kimahri itt szólal meg először a játék során). Auron azt is megígérteli velünk, hogy nem mondjuk el Yunának, hogy Sin valójában nem más, mint Jecht, neki ezt valamiért nem szabad tudnia.

DJOSE HIGHROAD

Az úton két ládát találhatunk, illetve egy pappal beszélve két Hi-Potionnel leszünk gazdagabbak. Az elágazásnál a templom felé menjünk tovább (keletre), aminek közvetlen környékén két ládát találhatunk, az egyikben 4000 Gil van – ezt mindenképpen érdemes felvenni. Mentsük el az állást, és menjünk be a templomba. Bent találkozhatunk egy másik lédzóval, Isauruval, aki színtén zarandoklaton van, ő arról mesél nekünk, hogy valaki az lédzők elrablásán fáradozik, már többen elutáltak (meg ugye Yunát is megpróbálták már elrabolni...). Miután könyörtelenül a két ládát a templomban, menjünk be a kerengőbe – itt az idő a harmadik Aeon megszerzésére!

DJOSE, CLOISTER OF TRIALS

- 1 – Az első teremben szadjuk ki mindkét gömböt a falból, és tegyük be mindkettőt az ajtóba
- 2 – A következő teremben az ajtó két oldalán levő gömböket vegyük ki, és helyezzük el őket a jobb oldalon, a falban
- 3 – Töljük a pidesztált, benne a gömbbel jobbra, egészen addig, amíg a gömb fel nem töltődik
- Vegyük ki a feltöltött gömböt a pidesztáltból, és helyezzük el az ajtó jobb oldalán levő foglaltába – egy új terem nyílik ki
- 5 – Vegyük ki a falból a két gömböt, és helyezzük el őket a pidesztált két oldalán, majd menjünk el a terület bal oldalára, és tapossuk meg a teleport-mezőt
- 6 – Töljük be a pidesztáltat a két gömbbel együtt az új szobába, a villámok közé – így át tudunk ugrani a másik oldalra

7 – Az itt levő pidesztált töljük be a falba, így aktiválódik a központi teremben levő ábra egyik része

■ Ugorjunk vissza a másik oldalra, és lépünk rá a teleport-mezőre

9 – Vegyük ki a pidesztáltból a két gömböt, és illesszük be őket az első teremben a szemközti falakon levő foglaltókba

10 – Vegyük ki a feltöltött gömböt az ajtó jobb oldaláról, és helyezzük el a bal oldalán, ekkor már az ábra minden része világít a padlón, és a pidesztált liftté alakul

11 – Libegünk fel, és minden pidesztált lőnkünk be a helyére

12 – Liftezzünk le az előző emeletre, és vizsgáljuk meg a frissen megjelent runát a falon (a bal oldalon, a teleport-mező mögött)

13 – A most megjelenő illás fényű gömböt vegyük fel, és liftezzünk fel a felső emeletre



14 – Illesszük be a gömböt a központi pidesztálba, majd nyissuk ki a most megjelent ládát – ha megvolt, akkor távozzunk a nyugati lépcsőn

Miután Dona kiszemelte magát, Yuna is megérkezik, az ima sikerrel járt, a villámok ura, Ixion is megidézhetővé válik. Másnap reggel kinyithatjuk a fogadóban az eddig elérhetetlen ládát, majd beszéljünk mindenkihez, és menjünk be a templomba, ahol Yuna alszik. Miután felkeltettük, menjünk vissza az elágazások (közben a hidakon beszéljünk mindenkihez, hiszen az adakoznak ügyünknek), és ott forduljunk északra, hogy átkelhessünk egy hatalmas folyón.

MOONFLOW

A folyó déli partján vándorolva egyrészt négy ládát találhatunk, másrészt összefuthatunk néhány alakkal, például Kimahri fajtársaival, akik meglehetősen ostobák és gúnyosak (sejbe, később még leverjük őket), valamint Belgemine-nel, aki kihív minket egy újabb praviadára. Ő Ixion idezi meg, mi maradjunk lfrlnél, és lőjük ki rá az Overdrive-unkat. Ha nagyon sebzdünk, győgyit-sunk magunkon tűzvarázslatokkal – ha esetleg lfrt elpatkol, akkor sincs gond, mert Valefor is ott van tartaléknak. Jutalmként megkapjuk a Summoner's Soul nevű tárgyat, amivel új képességeket taníthatunk az Aeonoknak (részletek előző számbanunk), illetve ha győzünk, akkor emelle meg két Dragon Scale is jár.

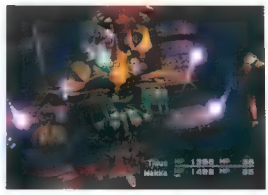
Hagyjuk el a területet észak felé, és hamarosan megérkezünk a kikötőbe – itt O'aka fogad minket, ainek jó áron vásárolhatunk mindenfélét (feltéve, hogy nyújtottunk neki kölcsönt – ha nem, akkor kisebb a választék, és nagyobbak az árak). Beszéljünk mindenkihez, és szadjuk fel az 5000 Gilt Luu háta mögöl. Ezután beszéljünk az-zal a két lényvel, aki majd átjuttat minket a folyón – nem hajtval, hanem egy Shoofup nevű hatalmas lény hátán.

Az utazás nem békés, a folyó közepén, egy ősi, elsüllyedt város fölött haladva ugyanis Al Bhed búvárok tűnnek fel, és megalkudnak ragadják a vízbe Yunát – Tidus és Wakka természetesen azonnal utatuk vetődik, de lent egy hatalmas gép várja őket.

■ EXTRACTOR

A megfelelő sebész érdekében olyan fegyvereket adjunk hőseink kezébe, amik rendelkeznek a Lightningstrike képességgel, ugyanis ez a masina igen érzékeny az elektromosságra. Tidus varázsoljon Haste-et mindkettőjükre, aztán fizikai támadásokkal egyszerűen ki lehet vészni a gépezetel.

HP: 4000 (600) **AP:** 660 (990) **Gil:** 2400 **Lopható tárgyak:** – **Eldobott tárgyak:** Mega Phoenix/2 db Mega Phoenix



Miután kiszabadítottuk Yunát, folytathatjuk utunkat a Moonflow másik partjára, ahol beszéljünk mindenkihez, ha kell, akkor pakoljunk fel O'akanál, majd menjünk ki a városból nyugatra. Itt találkozunk Rikkival, aki egy fantasztikus videó keretében átveddik Al Bhedből Örvövé – ugyanis egy rövid kuncsgörgás után Auron hajlandó beengedni a csapatba. (Wakkának nem mondják el, hogy a lány Al Bhed, viszont az kiderült, hogy tényleg az Al Bhedek akarták elrabolni az lédzőket – sőt, ebben még Rikku is benne volt.) Miután Rikku elmagyarázta, hogy hogyan működik Overdrive-ja, a Mix, menjünk tovább az úton a Guadok hazájába.

GUADOSALAM

Mikor megérkezünk a Guado-városba, kiderül, hogy Seymour is ott van, és Yunával akar beszélni. Amíg ők tárgyalnak, Rikku elmagyarázza, hogy hogyan tudjuk fegyvereinket, panceljainkat felruházni mindenféle képességekkel (a pontos listát apríli számbanunkban megtalálod). A városban három ládát találhatunk, illetve egy Al Bhed szótárát. Ha felderítettünk mindent, menjünk be a piros ajtón, szadjuk fel a ládából a két Hi-Potiont, majd beszéljünk mindenkihez. Ha meghallgattuk az összes mondatot, akkor menjünk beljebb, a következő terembe. Bent Seymour várakozik, és egy zavaros mesebe kezd arról, hogy az első lédző, Yunalesca csak azért tudta legyőzni Sint, mert szerelmével (egyebéket Zanarkandban él) – nyilvánvalóan, hogy valakit akar védeneként! Végül kiből: felesleg akarja venni, hogy Spira népe örökölni ennek. A döntés előtt Yuna meg akarja látogatni a Tülvilágot (Farplane), ami furcsa módon Guadosalamból nyílik (fura városrendezés, de hát így megy ez errefelé). Menjünk is le a lépcsőn a Tülvilághoz, ahol is jópár fura dolog történik – kezdnek Auron és Rikku nem hajlandók bejönni. Találkozunk Seymour apjának szel-lémével is, aki eddig nem volt elbocsátva – Yuna most ezt megteszi, és ezután egy két kövel lesz gazdagabb. Beszéljünk Wakkával és Luluvál – ők Chappuval (ő Wakka testvére és egyben Luu villegőnye volt) társalganak, aki megerősíti a Wakkától kapott kardunkat. Amikor Tidus viccesen őssze akarja hozni Luu Wakkával, a varázslónál majdnem megöli, de végül sikerül kibeszélni magukat. Yuna végül úgy dönt, hogy hozzámegye Seymourhoz, ám amikor kö-zölnék a jó hit, kiderül, hogy a leendő vőlegény már elhagyta a várost. Ezután beszéljünk mindenkihez (ragadjuk meg az alkalmat, és főtöljünk Luuval), és induljunk el a következő templom felé – az út egy viharoktól sújtott síkságon keresztül vezet.

THUNDER PLAINS

Ismét egy kitűnő hely a tápolásra, mindenki feljöttünk megint néhány – lucat – szintet (az északi oldalon vannak az erősebb – több AP-t érő szörnyek). Szedjük fel a ládákat (a Thunder Plains déli részén négy láda van, az északi pedig három), és kezdjük meg farsádos utunkat észak felé. A terület közepén Rin utóbóját találjuk, ahol Rikku nyúlása miatt meg kell állnunk. Beszéljünk mindenki-vel, majd menjünk be Yuna szobájába, ahol meglátjuk azt a kék követ, amit Jyscatól szedtett el – a kő hipnotikus hangon azt ísmételteti, hogy Yúnának támogatnia kell Seymourt, és hogy össze kell házasodniuk. A kellemetlen jelenet után iramodjunk északra, nem sokára beérünk Macalania erdeibe.

MACALANIA WOODS

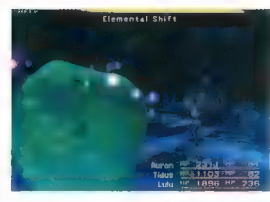
Miután Auron és Tidus lefojtatták egy „férfi-a-férfival” beszélgetést Yundér, amely észak felé, és az elágazásnál a bal oldali utat válasszuk. Köves-ünk a kanyargós ösvényt, vándorlás közben vegyük fel a ládákat az út mellől, és ha kedvünk tartja, próbáljuk ki a Butterfly Chase aljátékot (előző szárnunk-ban találod az instrukciókat). Amikor találkoznak O'akával, ne vegyünk tőle semmit, mire megkérdezi, hogy az árai túl magasak-e – mondjuk neki, hogy igen, ettől kezdve sokkal olcsóbban árul minden (ezt speciál nálunk is bevezethetjük). Nem sokkal O'aka mögött Auron utat vág az erdőben, mert vala-mi furcsát érez – egy különleges Sphere vár rák, de előtte meg kell küzdeni az örrel...

SPHERIMORPH

Ez a lény fizikai támadásokkal szemben szin-te teljesen ellenálló, így főként mágiaival kell próbálkoznunk. A legfőbb gond az, hogy mi-után megöltük egy erős varázslattal, meg-változik az elemáltagja – úgy kell kiderí-te-nünk, hogy éppen milyenre, hogy megtámad-juk, ilyenkor ugyanis egy varázslattal vála-szol; mi persze ennek az ellentétét vála-szoljuk (például ha tűzet varázslatunk rák, akkor nekünk jéggel kell válaszolni – ezután ő elemáltagát vált, és meg kell támadnunk, hogy az ő következő varázslatából megtudjuk, hogy milyenre). Természetesen Lulut minden lehetséges módon meg kell védenünk.

HP: 12.000 (2000) AP: 3240 (4860)
Gil: 4000

Lopható tárgyak: Ether/Turbo Ether
Eldobott tárgyak: Lv. 2 Key Sphere



Amikor megöltük, a lény hátrahagyja a Sphere-t, amiről kiderül, hogy egyfajta „videokazetta” – még Auron, Braska és Jecht készítette ezt, és kilenc má-sikat a saját zarándokútjukról. Jecht ebben a filmben Tidusnak üzen – Auronon keresztül – hogy legyen jó, és soha ne adja fel a küzdelmet. Ezután folytassuk utunkat, amíg el nem érünk Rin újabb fogadóházához. Itt mentünk el az állást, és használjuk ki a tápolási lehe-tőséget, erősödünk itt is néhány szintet. Ha ezzel megváltunk (mindenképpen minden Aeon legyen Overdrive-ban), akkor menjünk tovább – Itt Tromel,

Seymour segítőtje fogad minket, hogy az esküvőt nem sokára meg lehet rendezni. Az idilli hangulatot az AI Bhedek romtáj el, akik megrothannak rinkt.

CRAWLER ÉS NEGATOR

A harc elején Wakkával szedjük le a varázslást és Aeon-idézést gátló repülő szerkezetet, a Negator, majd mindenkiel csapjunk egyet a Crawlerbe – ezután eljövünk meg bírt, amit az Overdrive-jával 9999-et sebez, innen-től sok gond nem lehet.

HP: 16.000 (4000), Negator: 1000 (1000) AP: 4400 (6800), 220 (330)
Gil: 7300

Lopható tárgyak: Crawler: Lunar Curtain/2 db Lunar Curtain, Negator: Hi-Potion
Eldobott tárgyak: Crawler: Elixir/2 db Elixir, Negator: Poton/Hi-Potion



A harc után hójárókkal jutunk el a templomba, az, hogy ki mellett ülünk, attól függ, hogy hogyan visel-kedünk Guadosalamban Lulival. Menjünk át a hi-don, és lépünk be a templomba. Bent beszéljünk Tromellel, és kutasuk át a spület, mert néhány láda 11 is el van rejtve. A jobb oldali teremben Jyscal üzenetét hallgathatjuk meg, ezerszt Seymour kiskorában sokat szenvedett, és ettől megőrült – moslanna már teljesen gonoszra vált, csak a hata-malora vágyik. Hőseink elkezdnek ezen tanakodni: a jelenet végül abban csúcsosodik ki, hogy meg kell küzdenünk az áruló és hatalomra éhes Seymourral.



SEYMOUR ÉS ANIMA

Bár három karakterünknek is van Trigger Commandja, nem érdemes ezeket használni(a védelmüket növelhetik meg egy kicsit) – inkább végezzük ki Seymour testőrel (Rikkuval loptuk el tőlük a gyógyyszerüket, akkor nem tudják magukat mindig felgyógyítani). Ekkor Seymour megidézi Animát, és pár kör múlva Yuna kap egy új Aeon – egyelőre „????” né-ven. Idézzük meg, hogy kiderüljön: ő Shiva, a jég úrúde. Egészen addig tartsunk ki, amíg nem jön az Overdrive-ja, hiszen 9999 HP-t se-bez Animán. A második llyennel Anima meg-hal, és mi is tüntessük el Shivát, mert Seymour egy csapás megöl minden Aeon. Ezután már „csak” Seymourt kell levern, luh-luh mindenkit gyorsítsunk be Tidus-sal, el-halv loptuk el egy Bio-t, aztán támadunk teljes erővel. Csata végén Seymour testőrelét is ka-punk egy kevés AP-t és Gil-t.

HP: Seymour: 6000 (1400), Anima: 18.000 (1400) AP: Seymour: 2000 (3000), Anima: 2500 (3750) Gil: 8000

Lopható tárgyak: Seymour: Turbo Ether/ Elixir, Anima: 2 db Silence Grenade/ Farplane Shadow

Eldobott tárgyak: Seymour: Bk Magic Sphere/Special Sphere, Anima: Ability Sphere



Mikor Seymour meghal, Tromel teljesen összetö-rik, és elvonatja a hullát – nekünk nincs más dol-gunk, mint benneni az itteni kerengőbe is, hogy Shiva végleg velünk maradjon.

MACALANIA, CLOISTER OF TRIALS

- 1 – Menjünk le a rámpán és vegyük ki a gömböt a középső oszlopból, majd helyezzük be a közeli pidesztálba.
- 2 – Lépünk meg ezt a pidesztált a jégkupac felé, majd amikor az eltűnt, lökjük tovább felfelé, és menjünk le utána a rámpán.
- 3 – Vegyük ki a gömböt a pidesztálból, és helyezzük el lent, a bal oldali a falba.
- 4 – Menjünk fel, és a rámpa alatt megjelent fog-latból vegyük ki a gömböt – ezt vigyük le, és helyezzük a pidesztálba, majd azt lökjük jobbra.
- 5 – Menjünk fel, vegyük ki a gömböt a jobb oldal-ról, majd vigyük le, és helyezzük a bal oldali oszlop-ba.
- 6 – Menjünk fel, és vegyük ki a rámpa tetején le-vő foglatból a gömböt, és helyezzük el a – fenti – központi oszlopba.
- 7 – Menjünk fel a kerengő bejáratához, és lép-jünk rá a most megjelent teleport-mezőre – egy pi-edesztál jelenik meg előttünk benne egy gömbbel.
- 8 – Vegyük ki a gömböt, és lökjük le a pidesztált, majd menjünk le, és lépünk a terem déli olda-lán levő teleport-mezőre.
- 9 – A kezünkben levő gömböt helyezzük el a jobb oldalon levő foglatba (ahonnan az 5-ös pontban kivettünk egy gömböt).
- 10 – Vegyük ki a középső oszlopból a göm-böt és helyezzük el a terem északi oldalán, hogy le tudjunk menni az alsóbb szintre.



11 – Vegyük ki a fenti piederestől a lilás fényű gömböt, és helyezzük el lent, az ajtótól balra levő foglalatban – ekkor felvehetjük az itteni tárgyat

12 – Menjünk fel, és lökjük meg ismét a piederest, majd vegyük ki a jobb oldalról a gömböt, és helyezzük el a piederestábla

13 – Lökjük le a piederestáblát az alsóbb szintre, és ott lökjük jobbra, majd menjünk fel, és a rámpánál levő nyílásból vegyük ki a gömböt

14 – Ezt helyezzük a középső oszlopban, és már mehetünk is

Hiába szerezünk egy újabb Aeon, nincs vidámság, mert a Guadok elkezdnek üldözni minket – ahogy menekülünk, két csatában mindenképpen részünk lesz. Amikor kiderünk a felszínre, menjünk végig a járat jobb oldalán, mert egy jó kis láda lesz a jutalmunk. Menjünk át a bal oldali párkányra, és távozzunk déli felé, ahol a Guadok utolsó kíséretét kell túlélnünk.

WENDIGO

Elsőként megint az örökre kell figyelniünk, vagy verjük le őket a feljebb említett módszerrel, vagy ledzünk egy Aeon, akinek van Overdrive-ja. Wakkává állassuk el a Wendigót, aztán a felgyorsított Luluval folytatásunka lövünk rá Fira varázslatokkal.

HP: 18.000 (1432) AP: 2000 (3000) Gil: 3000
Lopható tárgyak: Hi-Potion/X-Potion
Eldobott tárgyak: Power Sphere/2 db Power Sphere



A csata után leesünk a tője alá – itt beszélünk mindenkiel. Kiderül, hogy a legutóbbi mennek tovább az úton, egy kis Kiterelő Bevelle-be, hogy meg tudják magyarázni Mikának és a többi fővontónak, hogy mi is történt, miért kellett lecsapni Seymourt. Egyedül Wakka, a valóságos fiú az, aki kétségbe van esve, ő szinte sokkot kapott attól, hogy részt vett az egyik főpárbajának megőlésében. Miután Yuna elindult, ismét beszélünk mindenkiel, majd menjünk utána (Kimarih miatt van egy láda, azt vegyük fel). Sajnos nem sikerült minden jól – hiába az elhatározás, hogy mi Bevelle-be megyünk, ha jön Sin, és megint eleteportál minket...

SANUBIA DESERT

Tidus egy kies oázisban ébred, teljesen egyedül... nagyszerű. Az első dolgunk az lesz, hogy begyűjtjük a többleket. Auron az első csa-

tában csatlakozik, amikor Tidus kicsit megijed a hatalmas madártól, amit látszólag egyedül kellene legyőznie. Később megjelenik Lulu is, vele süssünk el egy Bio-t, azt nagyon nem bírják az itteni szörnyek (a robotokat persze nem hatja meg, ők viszont azonnal felrobbannak, ha Rikku lop tőlük).

Menjünk észak felé, ahol Wakka vár ránk, majd az első jelzőlábtól keletre Kimariht is megtaláljuk. Menjünk tovább az eredeti úton, ahol Rikku vár minket, aki vállalja, hogy elvezet minket az Al Bhedek otthonába, a fantáziadús elnevezett Home-ba.

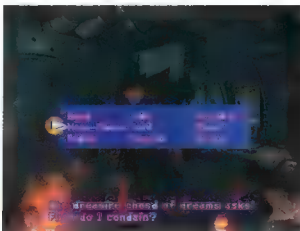
Kövessük Rikkut, amíg el nem vezet minket egy hatalmas térre, ahol összesen hét ládat, valamint egy Al Bhed szótárat lelhetünk. A Save-point körül tápolunk egy kicsit (azért ott, mert nincsen velünk Yuna, aki tudna gyógyítani). Menjünk tovább észak felé, ezen a területen – a homokörvények között – hat új láda vár moha kezünkre. Ha mindet kifizosztuk, akkor menjünk ki a sivatagból észak felé.

HOME

Sajnos Home-ban nem találunk pihenésre, ugyanis a város támadás alatt van: a Guadok ostrom alá vették az Al Bhedeket. A támadás során Rikku bátyja, Keyaku is meghalt, most az lesz a célunk, hogy valahogy megmeneküljünk, fel kell szállnunk az Al Bhedek repülő szerkezetére. Miután átkutattuk az első helyszínt, menjünk be az épületbe. Célfigyelgetéssel után részünk lesz pár harcban, de még mielőtt továbbmennénk, forduljunk vissza, és menjünk be a lakóterembe a folyosó bal oldalán: itt két láda van, aminek Al Bhed-nyelvű fejtörőket kell megoldani. A jobb oldalon levő ládának harom választ kell adni, a választások sorrendben: Sorry (középső oszlop, alsó sor), Wait (harmadik oszlop, középső sor) és Pardon (középső oszlop, középső sor). A balra levő ládában az lesz, amit mi akarunk, érdemes a Mega-Potion választani (első oszlop, középső sor). Menjünk innen északra, és menjünk be a kékel világító ajtó (az ajtó előtt van egy Al Bhed szótár) – itt ismét két fejtörő vár ránk. A két közhöz közelebbi láda esetén egy négyjegyű kódszámot kell megadni, a következőképpen:

Első számjegy: Add össze a két számot
 Második számjegy: Vond le a második számot az elsőből
 Harmadik számjegy: Szorozd össze a két számot
 Negyedik számjegy: Add össze a két számot
 A másik ládánál helyesen kell válaszolnunk négy kérdésre, a válaszok:

Első kérdés: Harmadik válasz
 Második kérdés: Negyedik válasz
 Harmadik kérdés: Második válasz
 Negyedik kérdés: Első válasz
 Ha megszerezünk minden kincset, akkor menjünk le a nyugat felé eső lépcsősoron, ahol némi beszélgetés után (például megtudjuk, hogy az Al Bhedek azért rabolták el az idezőket, hogy megvédjék őket... mégpedig az elkerülhetetlen haláltól) – a Végző Aeon megőlésekor ugyanis az idezőnek fel kell magát áldoznia. Tidus a hi halatán sokkot kap – erről neki senki nem szótolt eljutunk a repülő hajóra (közben találhatunk három ládat, nagyon jó cuccokkal).



AIRSHIP

A hajón Tidus és Cid (Rikku apja, Yuna nagybátyja) majdnem összevereksznek, ezen az egész lédéz-úgyon, aztán együtt nézik végig, ahogy az Al Bhedek felrobbantják Home-ot. Mi ugyan megmenekültünk, ám Yuna még mindig nincs meg – még szerencse, hogy egy videó keretében meglátjuk – Bevelle-ben van és éppen az esküvőjére készülök. Seymourral! Természetesen ezt meg kell akadályoznunk, ideje megrohanozni St. Bevelle-t, Spire legnagyobb városát, a yevonita vallás központját... Persze ez nem lesz könnyű, hiszen nem sokára megjelenik Bevelle őrzője, egy hatalmas madár. Beszéljünk mindenkiel, majd menjünk fel a hajó tetekjére (előtte mentünk).

EVRAE

Ebben a csatában Tidus és Rikku Trigger Commandjával irányíthatjuk a hajót – amikor Cid köre következik, és a hajó messze van Evrae-től, akkor egy erős támadást indít ellene – ezután Evrae meglátjuk újra közel fekdzni a repülőhöz. Ha eleget tápolunk, akkor erre nincs nagy szükség, menjünk közel hozzá. Tidus-szal gyorsítsuk be mindenkit, és egyszerűen verjük le – Yuna csak a gyógyítással foglalkozzon, Lulu pedig löjön harmadik szintű varázslatokkal.

HP: 32.000 (2000) AP: 5400 (8100)
 Gil: 2600
Lopható tárgyak: Water Gem/2 db Water Gem
Eldobott tárgyak: Bik Magic Sphere



ST. BEVELLE

Mikor karaktereink a játék egyik legklasszabb videó-jának keretében megőrknek Bevelle-be, erős ellenállást tapasztalnak: rengeteg őrt és robotot kell levernünk (először mindig a lángszórós figurákat szedjük le). ■ Egy durva jelenet következik: kiderül, hogy Yuna azért döntött úgy, hogy Seymourhoz megy, hogy elbocsáthassa (hiszen Seymour már halott, mi ottuk meg), ezért megőrtnek az esküvő, van csök is, meg minden. Kis szépségbár, hogy ezután Seymour úgy dönt, hogy nincs szüksége több ránk, és megröböl minket megölni. Yuna ezért leveti magát Bevelle legnagobb tornyáról (nem kell aggodni, Velefe legmentésére Rikkuval, ughogy végül bejutunk az itteni templomba, ideje megszerezni az utolsó Aeon.

BEVELLE, CLOISTER OF TRIALS

Ez a kerengő bonyolultabb az eddigiekénél, ugyanis egy kis korongon kell utaznunk, csak akkor fordulhatunk el az elágazásoknál, ha akkor tud megnyitni az X-gömböt, Amikor a korong éppen az elágazásnál van, és a nyíl valamelyik irányba mutat. Ha túlmegyünk, ughogy végül bejutunk az itteni templomba, ideje megszerezni a startmezőnél.

1 – A felső útvonalon kezdünk, és az első elágazásnál forduljunk jobbra – ettől lemegyünk a járatok legáljára

12 – Vegyük el innen a gömböt, és helyezzük bele a piederstálba, majd lökjük be a piederstálba a járatba

3 – Korongozzuk vissza a felső szintre, és ott forduljunk jobbra, majd újra jobbra

4 – Vegyük ki a piederstálból az egyik gömböt, és helyezzük bele a falon lévő foglalatba, majd lökjük be a piederstálba a járatba

5 – Menjünk ki a járatra, menjünk végig rajta, és amikor megjelenik a startnál (ahonnan indultunk), menjünk egészen a balra vezető elágazásig és forduljunk be

6 – Vegyük ki a gömböt a falból, és helyezzük a piederstálba, majd lökjük be az egészet a járatba

7 – Menjünk vissza megint a starthoz, majd forduljunk jobbra, aztán balra (azaz menjünk le a lenti folyosóra)

8 – Az alsó folyosón forduljunk be a harmadik (utolsó) leágazáson jobbra, vegyük ki a piederstálból az egyik gömböt, és helyezzük el a falban, és végül lökjük be a piederstálba a járatba

9 – Menjünk végig a folyosón, majd amikor előlördi kezdjük, menjünk be a második leágazáson

10 – Vegyük ki a járat végén a falból a követ (Glyph Shere), rakjuk be a piederstálba, majd toljuk vissza a járatba

11 – Menjünk ki az alsó folyosóra, és forduljunk be az utolsó leágazáson, és a Glyph Sphere-t a piederstálról illesszük be a hátsó falba

12 – Vegyük fel a lilás fényű gömböt, és menjünk vissza oda, ahol a Glyph Sphere-t szereztük, és rakjuk be annak a helyére a gömböt



13 – Menjünk vissza a folyosóra, és az utolsó leágazáson forduljunk be, vegyük ki a falból a gömböt, rakjuk be a piederstálba és lökjük be az egészet a járatba

14 – Menjünk vissza a folyosóra, és forduljunk be a keresztződés utáni első járaton (ahol még nem jártunk), toljuk át a piederstált a másik oldalra (falra), és lökjük be az ottani járatba

15 – Menjünk fel a lépcsőskón és nyissuk ki a ládat a jobb oldalon, majd lépünk rá a most megjelent teleport-mezőre

16 – Vegyük ki a piederstálból az egyik gömböt, és rakjuk bele a falba – megnyílik egy új út balra, ezen toljuk végig a piederstált, lökjük be a járatba, és menjünk tovább – itt van az itteni titkos tárgy

17 – Menjünk vissza a koronggal a lépcsőkhöz, és menjünk ki a lépcső tetején lévő ajtón

Megszereztük Bahamutot! Sajnos a papok nem túl megértőek, és próbára bocsátanak minket (természetesen a próbát még senki nem élte túl). Kiderül, hogy a yevonita főpapok sajátosan értelmezik istenük igéit: a változatlanságért harcolnak. Szerintük a legnagyobb stabilitást a halál jelenti, ezért azt szolgálják – kiderül, hogy minden pap (így Mika, a főpap is) halott, csak nincsenek elbocsátva.



A banda két részre szakad, Yunának a Via Purifico-n kell átkelnie, az úszni tudókat pedig vízbe hajlítják. Yunával kezdünk: a labirintusban egyedül indulunk, de hamar megtalálhatjuk Kimahrít (jobb-ra), Lulut (balra) és Auront (északra). Szedjük fel a megadott tárgyat, majd az északnyugati, zárt teremben lévőket is, ehhez a következőket kell tenni: Menjünk vissza az első Save-ponthoz, onnan menjünk jobbra és lépünk rá a rúnára a földön. Ezután menjünk vissza a második Save-ponthoz (ahol Auront talál-tuk), és onnan menjünk nyugatra. Álljunk rá a teleportra a földön, és akkor nyomjuk meg az X-et, amikor a nyíl a szoba felé mutat. Ha végeztünk, menjünk ki az északi kijáraton. Ott Isauru vár min-ket, akinek parancsa van a megölésünkre.

ISAURU

Isauru három Aeont idéz meg, ezeket kell legyőznünk. Első lény, Grothia tulajdonképpen Ifrit megfélemlője, lökjük le Bahammattal. A második Aeon Valefor változata, őt nem lesz nehéz eltakartani. Shiva kiűnének megfelelel a célra (ha kell, gyogyítsunk). Harmadik idézése Bahamut helyi megfélemlője, Spathi. Ellene biont vessük be, és arra figyeljünk, hogy mielőtt a számláló elérné a 0-t, védekezzünk, így a Mega Flare nem fog azonnal kivégezni minket.

HP: Grothia: 8000 (2550), Ptery: 12.000 (2550), Spathi: 20.000 (2550)
AP: 6000 Gil: 0
Lopható tárgyak: –
Eldobott tárgyak: –



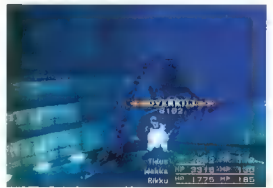
Tidus, Wakka és Rikku más helyszínen küzdenek, egy vízzel teli járatban. Adjunk Wakkának és Tidusnak Piercing képességgel rendelkező fegyvereket (ha nincs, csináljunk), szedjük fel a két ládat a járatban, és közben küzdjünk meg a helyi főellenféllel is.



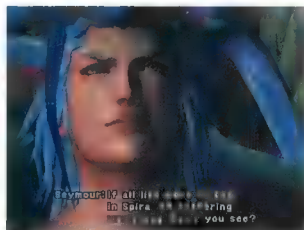
EVRAE ALTANA

A zombivá vált Evrae-t kétféleképpen is kinyírhatjuk. A farsádosabb, ha a Trigger Commandokkal kinyitjuk a vizalatti kapukat, és elcsaljuk a leghatós részére a járatnak – itt többet tudunk sebezni rajta. Ennél sokkal elegánsabb, ha adunk neki két Phoenix Down-t – mivel Evrae Altana előhalott, ezek 8192-t sebeznek rajta.

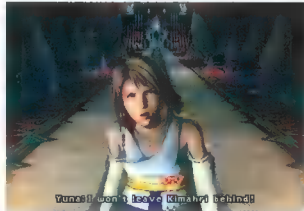
HP: 16.384 (2000) AP: 5800 (8700) Gil: 3000
Lopható tárgyak: 2 db Water Gem/Stamina Spring
Eldobott tárgyak: Bk Magic Sphere



Miután Yunák megjárták a Via Purifico-t, Tidusék meg a Spiral of Death-t, a két csapat találkozik, a boldogságot azonban gátolja Seymour, aki ismét megjelenik. Elarujja, hogy megölte Kinocot, majd kis monológiából megismerjük ind-



tékeit is: az emberek szenvedését akarja megszüntetni. Kicsit kifacsart logikával arra a következtetésre jut, hogy a halálban nincs szenvedés, ezért mindenkit meg kell ölni. Ehhez 6 akar Sinné változni, hogy elpusztítsa egész Spirát. Kimahrít nem bírja cernával ezt az örült beszédet, és nekítámad – Auron elmenekülne, Yuna viszont nem akarja feláldozni legrégebbi Ördögét. Mielőtt azonban visszamennének kékbőrű barátunkért, harcolgassunk egy kicsit ezen a folyosón, mert ez az egyik legjobb hely a tápolásra, egy-egy csata után akár 8000 AP-t is kaphatunk (ne sajnáljuk az időt, minden rendelkezésre álló karaktert tápoljunk fel rendszeren). Seymour azonnal harcra kész, amint visszatérünk...



SEYMOUR NATUS ÉS MORTYBODY

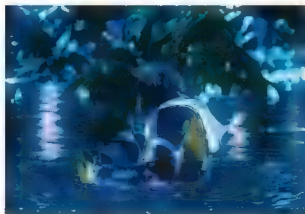
Amennyiben megfelelő mértékben táptáplunk az imént, nem lesz sok dolgnak: idézzük meg Bahamutot, majd Shivát, és löjük el az Overdrive-jukat (persze előtte mindenki elcsináljuk valakit, hogy ne csak Yuna kapjon AP-t). Ha ez nem megy, akkor maradj a fadradságság út: folyamatosan támadjuk a lebegő Mortybodyt, "aki" eleterül fog elszívni Seymourtól – így öthetjük meg lassanként Yuna férjét. Az így okozott sebzés egyre kisebb lesz, sokáig kell küdenünk. Közvetlenül ne támadjuk Seymourt, mert erős varázslatokkal csap vissza.

HP: Seymour: 36.000 (3500), Mortybody: 4000 **AP:** 6300 (9450) **Gil:** 3500
Lopható tárgyak: Seymour: 2 db Tetra Elemental/3 db Tetra Elemental
Eldobott tárgyak: Seymour: 2 db Lv. 2 Key Sphere



CALM LANDS

A csata után hőseink elmenekülnek, visszatérnek Macalania-ba, egy kis tisztázás táboroznak le. Mitután beszélgetünk társainkkal, menjünk Yuna után – az elágazásnál délre. Tidus megpróbálja beszélni Yunát, a barátokot folytatásáról, nem akarla, hogy meghaljon. Yuna már majdnem igent mond, de végül megem adja be derekát. Az ezt követő videóban megnézhetjük viszont azt, hogy Tidus és Yuna között miként csattan el az első csók.



Másnap reggel menjünk vissza a táborhelyre, ahol egy kincsesládát felhúztunk, majd menjünk nyugatra, ahol megnézhetünk egy újabb felvételt Auron, Braska és Jecht útjáról. Ezután menjünk keletre, és egy hatalmas síkságon lyukadunk ki. Maechen is erre kólszól, tőle megtudhatjuk, hogy a Calm Lands akkor alakul ki, amikor az ősi időkben az Idézők legyőzték Sint. Először igyekezzünk észak felé, Rin bolyhához (ott, ahol a térkép kijelzi a Save-pontot – egyébként emellett találhatunk egy ládat is). A boltnál felirásíthetjük készleteinket, és beszélhetünk Lulu és Wakka előző Idézőjével, Zuke-kal. Tőle megtudhatjuk, hogy Mika parancsot adott minden yevonitának, hogy olijenek meg minket – mégpedig azért, mert „megöltük Kinocot”. A boltból délnyugat felé haladva (a kör alakú részen) találkozhatunk Belgemine-nel, ismét párba jöznünk mel vele. Ez-



úttal Shivát idézi meg, mi vagy Bahamutot, vagy Ifritet válasszuk. Ha győzünk, akkor 30 Power Sphere és az Aeon's Soul lesz a jutalmunk, utóbival az Aeonok képességeit erősíthetjük meg. A Calm Lands délkeleti sarkában két ládában összesen 15.000 Gil vár ránk, kicsit északabbra pedig a Monster Arena. Itt vásárolhatunk Capture-kölézősággal felruházott fegyvert (a három közül a legerősebb harcosunknak vegyük), ezzel elfoghatunk szörnyeket, hogy aztán értékes nyeregményekért megküzdhesünk velük (hogy melyik területen milyen szörnyek vannak, azt előző számunkban találod meg egy apró táblázatban). A terület északnyugati sarkában (tényleg a sarokban!) van egy Al Bhed szótár, innen keletre pedig egy hölgy, aki megtanít minket Chocobogolni. Ha az első kihívást teljesítjük, akkor kibérelhetünk tőle egy madarat, ezen máskévala nem kell félünk a csatától.

Ha mindent bejártunk (Chocobohatón meglátogathatjuk a Remiem templomát is, ám ezzel akár várhatunk is egy kicsit), akkor az északkeleti járaton távozhatunk, amennyiben le tudjuk győzni Seymour „embereit”.



DEFENDER X

A hatalmas robotnak nincsenek gyengéi, a varázslatok közepesen sebzik, és tulajdonképpen minden státuszátudásra immunis. A megoldás ezért nem bonyolult, egy Armor Break után egyszerűen verjük szét, Yuna-val meg gyógyítsunk, amikor szükség van rá.

HP: 64.000 (4060) **AP:** 6660 (9990) **Gil:** 3500
Lopható tárgyak: 4 db Lunar Curtain
Eldobott tárgyak: Lv. 2 Key Sphere



Itt lehetünk a híd alá, egy barlangban megszerhezhetjük Yojimbot, az első titkos Aeon-t, a lent területen keletre pedig a Rusty Sword-ot. Persze nem fontos ezt most megcsinálni, esetleg érdekesebb várni eddig. Északra mindenesetre elérhetjük Kimahri otthonát, a Gagazet hegyet.

MT. GAGAZET

A Ronsok főnöke, Kelk eleinte nem akar beengedni minket, azonban Yuna meggyőzi: bejárnak a hegyi ösvényeket (ha vásárolni akarunk, akkor ezt az egyik magas Ronsdólt tehetjük meg – Holy Waterrel szerelkezzünk fel). Egy bukával később találkozhatunk két ismerőssel, Birannal és Yenkevel, akik elkezdik kiközíteni Kimahrit (sőt, kiderül, hogy Kimahri szarvának a csúcscsát Biran vágta le). Nem ússzuk meg harc nélkül, azonban ezúttal Kimahri nem fogad el segítséget tőlünk.

BIRAN ÉS YENKE

Magával a csatával nem lesz gond, tulajdonképpen az lesz a legnehezebb, hogy ne öljük meg túl hamar a két jómáradat (a HP-jük Kimahri HP-jétől függ – mindkettő 25%-kal van több, mint neki). Tőlük ugyanis rengeteg Overdrive-ot tanulhatunk meg a Lancet parancssal. A megtanulható képességek a következők: Thrust Kick, Self-Destruct, Doom, Mighty Guard (Bírántól), illetve Fire Breath, Stone Breath, Aqua Breath, White Wind (Yenketől). Némi képességgel meg kell várnunk, hogy használják, némelyiket viszont azonnal megtanulhatjuk. Ha mindegyiket elsajátítottuk, akkor verjük le őket (ha az egyik meghal, a másik onnantól fogva kétszeres sebzést fog produkálni – erre azért figyeljünk).

HP: Biran: ? (2500), Yenke: ? (2500)
AP: Biran: 4500 (6750), Yenke: 4500 (6750) **Gil:** 3000
Lopható tárgyak: Biran: Lv. 3 Key Sphere/2 db Lv. 3 Key Sphere, Yenke: Lv. 3 Key Sphere/2 db Lv. 3 Key Sphere
Eldobott tárgyak: Return Sphere/Friend Sphere



Bíránek elismerik vereségüket, sőt, felajánlják, hogy szobrot készítenek Yunáról, mégpedig kicsit javítva az összképen: tiszteletük jeléül egy hatalmas szarvval is felszerelnek. Miközben mi csatázunk, Seymour megölt szinte minden Ronsot – menjünk vissza az oszlopok közé, és mentsünk állást, mert egy elég kemény rész jön. Rögtön a második terület elején két láda van (jobbba, illetve balra, a parkányokon), bennük 20.000 Gillet és egy Mega-Potionnal. Ezen a területen a nyugati részen találunk egy Defending Bracert is (délén, egy kis járatban). Nem sokkal később találkozhatunk Wantz-cal, ő a kate testvére, illetve találhatunk két ládat is. A következő sarkon vár minket egy Save-pont, mindenképpen mentsünk, mert Seymour ismét támad.

■ SEYMOUR FLUX ÉS MORTIORCHIS

Ez a harc az egyik legnehezebb lesz, köszönhetően Seymour szemét taktikájának. Azon túl, hogy normál támadása (Cross Cleave) 2000 felett sebzí karaktereinket, sokszor használja a Lance of Atrophy-Full Life kombót. Mivel az előbbi Zombie státuszátöltést okoz, az utóbbi azonnal megöli a szerencsétlen karaktert – egy körünk van, hogy egy Holy Waterrel kigyógyítsuk az illetőt. Segíthet, ha elnémiük Seymourt, valamint ha Protectlet és Shellle mindenkit megvédünk (a Hasteagát remélhetőleg nem kell említeni, ekkor már illik minden nehezebb csatát ezzel kezdeni). Az Aeonok mindössze egyszer cselekedhetnek, ezért csak Overdrive-állapotban levőket idezzünk. További hasznos varázslat a Bio, ami egész nagyot sebez Seymouron, viszont a Trigger Commandokat ne használjuk, nem sokat érnek.

A Mortiorchis nem sokkal a csata kezdete után elkezd feltöltődni, amennyiben sikerül az erejét összegyűjteni, akkor elereszt Total Annihilation nevű támadását – amennyiben megsebezük a lényt, a támadás későbbre toódik. Ha bekövetkezik, azonnal támasszuk fel az elhullottakat, és rohamozzunk.

HP: Seymour: 70.000 (3500),
Mortiorchis: 4000 **AP:** 10.000 (15.000)
Gil: 6000

Lopható tárgyak: Seymour: Elixir
Eldobott tárgyak: Seymour: Lv. 4 Key
Sphere



Ha legyőztük ellenfelünket, igen szürreális élményben lesz részünk: Tidus elszundit, és egy furcsa álomát lát – Zanarkandba tér vissza, a házában azonban a már többször látott rejtélyes szellem fogadja. Tőle megmondhatjuk, hogy Zanarkand egy Bevelle-lel szellemlében bújott el, akkor váltak a lakók zombivá, azaz fayth-tá, hogy valahogy megőrizze a régi világot. Az álomok ereje segíti őket ebben, azt is a tudomásunkra hozza a kísérlet (vagyis fayth), hogy Tidus is egy álom, nem több...



A most következő terület – Cavern of Darkness – meglehetősen idegesítő, mégpedig azért, mert sokszor kell vízben úszalnunk, erre viszont csak három karakterünk képes: Tidus, Wakka és Rikku – szereljük fel őket erős fegyverekkel (Stonestrike

vagy Darkstrike). Először menjünk a bal oldalon levő vágyába, és ússzunk egészen odáig, amíg meg nem pillantunk egy forgó pajzsot – az ezen levő lyukon kell bedobnunk a labdát, hogy eltálaszassuk a közepén levő fénygömböt. Ha sikerült, akkor megjelenik egy láda – fosszuk is ki rögtön.

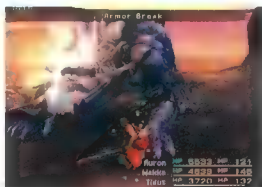
Ússzunk vissza a Save-ponthoz, és induljunk el az újonnan megnyitott úton (ahol eddig egy hatalmas szakadék volt, ott most egy lépcső van). Haladjunk tovább észak felé, a járat végén három fényes foltot fogunk találni. Rikkt vezetessük a föld fölébe, Wakká a pirosh, Tidust a kékbe, mire megjelenik egy újabb láda. Evickeljünk vissza a Save-ponthoz, majd nézzünk körül – megnyitott pár út, amik segítségével három ládához juthatunk el. Ha mindent összeharcoltunk, akkor mehetünk tovább észak felé – innen nyílik egy kis leágazás balra, amin keresztül kijuthatunk innen. A következő Save-pontnál mindenképpen mentsünk, nehogy előlról kelljen kezdenünk ezt az unalmas részt! Erre már csak azért is szükség lehet, mert a barlang kijáratánál egy borzasztó méretű lény vár ránk...

■ SANCTUARY KEEPER

Nem lesz túl nehéz ez az ütközet, köszönhetően annak, hogy Auron – és remélhetőleg ekkorra már mások – különféle Breakjeit, illetve a Protect kellő mennyiségű előnyt biztosítanak nekünk. A Keeperre varázsoljunk egy Reflectet is, mert ekkor a néha előtűnő Curagája minket fog győgyítani. Sajnos az Aeonokat azonnal megöli, csak egyszer cselekedhetnek velük.

HP: 6000 (6400) **AP:** 11.000 (16.500)
Gil: 6500

Lopható tárgyak: Turbo Ether/2 db
Turbo Ether
Eldobott tárgyak: Return Sphere



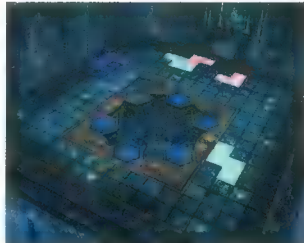
ZANARKAND

Végre itt vagyunk, megérkeztünk utunk utolsó állomására, Zanarkandba, ahol Yuna saját élete feloldozásával megidezi a Végős Aeont, hogy újabb tisztevény nyugalmat hozzon Spira világára. (Tidus egyébként megtalálja Yuna búcsúüzenetét egy videokasszában – érthető, hogy ennek nem örül.)

A Zanarkandba vezető úton korábban már látott lények jönnek ellenünk, de amint beérünk a romok közé, a hatalmas domba, sokkal erősebb árassza köszönt ránk, legyünk erre felkészülve (hasznos varázslatok: Hastea, Armor Break, Thundaga). Az út szinte teljesen lineáris, de néhány – egészen pontosan négy – láda miatt megéri kitérőt tenni. Az úton megpillanthatunk néhány szellemet, ne törődjünk velük, csak az utat mutatók a domba, ahol természetesen egy újabb fejlődő vár ránk.

ZANARKAND DOME, CLOISTER OF TRIALS

Ez a kerengő is tartogat furcsaságokat, itt ugyanis a padlón taposhatunk meg kis fehér pöttyöket, amik Tetris-alakzatokat világitanak ki a



padlón. Mindig láthatjuk a monitoron, hogy milyen ábrákat kell aktiválni, a titok az egészben az, hogy ezeket hiba nélkül kell bekapcsolnunk, különben kezdetünk az egészet előlról. A könnyebbég kedvéért közöljük a koordinátákat, az első terem egy 7x17-es négyzög, a második egy 6x17-es négyzög – talán egyszerűbb, ha felrajzoljátok az egészet egy mateklapzatra utolsó lapjára.

1 – Lépjünk rá a zöld négyzetre, amivel bekapscsoljuk az egész masinát – az első feladat, a bekapscsolandó alakzatok képe megjelenik a hátsó falon egy monitoron

2 – Lépjünk rá a következő koordinátáit pöttyökre: (2; 3), (4; 10), (6; 7), (7; 5), (7; 9)

3 – Egy ajtó felnyílik, és hat kis piederstál jelenik meg a szobában – a bal felső nyitjuk vissza a falba, majd menjünk be a nagyobb terembe

4 – Kapcsoljuk be a monitort; először megnézhetjük az összes pötty hatását, majd megjelenik az első feladat

5 – Tapossuk meg a következő pöttyöket: (1; 5), (4; 9), (6; 3), (7; 1), (11; 3), (14; 12)

6 – Az első teremben nyomjuk be a falba a bal alsó piederstált, jön az új feladat a nagy teremben

7 – A következő foltokat kapcsoljuk be: (1; 15), (6; 6), (6; 16), (7; 1), (8; 17), (11; 3), (16; 2)

8 – A jobb felső piederstált nyomjuk be az első szobában, majd aktiváljuk ezeket a másodikban: (4; 9), (6; 3), (6; 16), (7; 1), (11; 3), (14; 5), (14; 17), (15; 14), (16; 2)

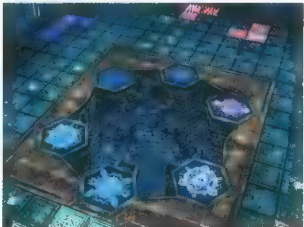
9 – Következik a negyedik aktiválendő minta (jobb alsó piederstált) a nagy teremben: (1; 5), (7; 1), (8; 17), (11; 3), (14; 5), (15; 14), (16; 2)

10 – Vegyük ki a gömböt a monitorról balra levő lyukból, és menjünk vissza az első szobába

11 – Helyezzük el a gömböt a bal oldali piederstálba, és menjünk vissza a nagyobb terembe

12 – Vegyük ki a gömböt (Besaid Sphere) a monitorról jobbra levő lyukból, és menjünk vissza az első szobába

13 – Helyezzük el a gömböt a jobb oldali piederstálba, mire több dolog is történik: megjelenik egy Save-pont az első szobában, a nagy teremben levő lyuk pedig átalakul liftté



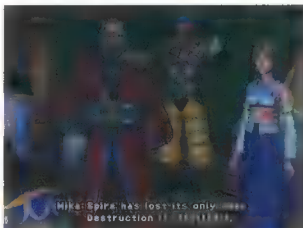
Amint beszállnánk a liftbe, nekünk esik a terület őre, aki a képességeinket teszteli – csak a legkiválóbbak idézhetik meg a Végős Aeont...

10 – Ha szükségünk van a No Encounters képességre, akkor a következő szörnyek leverésekor kapnunk bizonyos eséllyel ilyen felszerelést. Wrath, Ghost, Demonolith (az Omega Ruinsban és Sinben találkozhatunk velük). Ha hármas vagy négyes szintű Key Sphere-ekre van szükségünk, akkor szintén az Omega Ruinsban kell kutakodnunk, ott is a teleport utáni részen (ahol a kis „szigetec” vannak).

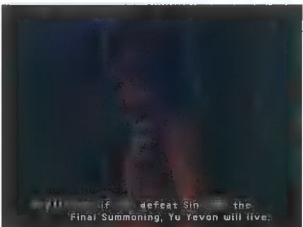
11 – A végjáték főellenfeleinek nehézsége attól függ, hogy karaktereink mennyire fejlettek, ideális esetben a három fő harcosunk (Tidus-Wakka-Auron) már 9999 HP-val rendelkezik, és mindig tizezer felett sebeznek, míg varázstudóink (Lulu, Yuna) ismerik az összes Aeonnal – megéri belefelelni az időt, mert sok gondunk lehet ezek nélkül...

HIGHBRIDGE

Miután kimulatolt magunkat, menjünk vissza Bevelle-be, és keressük meg Mikát – szerencsére az örökkel nem kell megküzdenünk. Míka természetesen nem örül a hírek, miszerint kinyuvaszottuk Yunaescát, és így elvesztettük az esélyt Sin elpusztítására – szerinte ugyanis Sin a már említett Yu Yevon páncélja, és azon csak a Végső Aeon birt volna áthatolni.



Kétségre esni azért nem kell, mert megjelenik régi haverunk, s szellemiújska (aki igazából Faith, abszolút igazából pedig egy egykori zanarkandi lakos), és elmondja: jól döntöttünk, amikor nem idéztük meg a Végső Aeon. Ez a bizonyos Yu Yevon egykor ugyanis Idező volt, és amikor Sin elpusztult a Végső Aeon támadása alatt, akkor ő abból készít új szörnyet. Erre már csak azért is szüksége van, mert ő Sinben él – ezért nem elég lenyomni az idomlatlan behemótot, Yu Yevont is hidegre kell tennünk. Tesz meg egy célzást, amit csak Tidus ért meg, amikor Yu Yevon elpusztul, akkor a fayehek jól fognak ébredni – és ezzel megszűnik az álmuk.



Kis csapatunk agytrószjei (Wakka és Rikku) korábban előálltak már egy ötlettel, amit már meg is tudunk valósítani: a Fayth Himnuszt kell énekelnie mindenkinek Spirán, hogy Sin meggyengüljön. A hajó megafonjai el is kezdenek bömbölni, és a gyűlölt lény is tartja magát a tervhez, előbbijét rejtkezőből. A meglátogatható területek listáján megjelenik egy új célpont – ideje meglátogatnunk Sin!

SIN

Menjünk fel a hajó tetejére, ahol neki is kezdhetünk Sin ütlegetésének.



Tidus: Fin coming for you, Dad!

LEFT FIN ÉS RIGHT SIN

Ez tulajdonképpen két különálló csata, de mivel Sin két „hónalja” teljesen egyforma képességekkel bír, egy kalap alá vesszük őket. Cidet vegyük rá, hogy menjünk közel az ellenfelekhez (Trigger Command). Ha erősek vagyunk (lásd a fellebb levő kritériumokat), akkor egyszerűen daráljuk le őket, ha ez túl nagy felfat lenne, akkor idézzük meg a Magus Sisterst, és tegyünk velük rendet (ekkor már sima támadásai is 30 000 felett sebeznek – csak persze nem könnyű rávenni őket, hogy azt csinálják, amit mondunk nekik). Ha nincs meg ez a rejtett Aeon, akkor tovább fog tartani a csata, a következőket erőltessük: Flare, Holy, Ultima, Armor Break, no meg a közel-harci támadások.

HP: Left Fin: 65 000 (10 000), Right Fin: 65 000 (10 000) AP: Left Fin: 17 000 (25 500), Right Fin: 16 000 (24 000) Gil: 20 000

Lopható tárgyak: Left Fin: Mega-Potion/Supreme Gem, Right Fin: X-Potion/Shining Gem
Eldobott tárgyak: Left Fin: HP Sphere, Right Fin: Lv. 3 Key Sphere



A csata után hősieink nem bírnak magukkal, és Cid hajójáról nekiugranak Sinnek



SIN ÉS SINSPAWN GENAIS

Ha sokat edzettünk, akkor a taktika itt sem bonyolult: két csapással verjük le a Genais-t, aztán valaki nyomjon el egy Armor Break-et Sinre, és folytassuk ezt a taktikát. Amennyiben nem töltöttünk el ennyi időt karaktereink fejlesztésével, a harc tovább fog tartani, de így sem kell félnünk. Eldőrsz Genais-tól kell megszabadulnunk, mert nem engedi, hogy mágiával sebezünk Sin-t – varázsoljunk rá egy Slow-t és egy Reflectet (előszerezettel gyogyítja magát), aztán adjunk neki vitézünkkel. Ha elhullott, akkor jöhet a főnök, lőjünk rá Ultima, Flare vagy Holy varázslatokat, ha van, akkor Doublecast-tal. További segítséget jelent, ha valaki Rikkunk van rá a legnagyobb sansza – ismeri a Copycat képességet, ezzel másoljuk le a Holy varázslatot. Ha valakit megmérgező a szörny, Rikku használjon el egy Al Bhed Potiort.

HP: Sin: 36 000 (3000), Sinspawn Genais: 20 000 (2000) AP: Sin: 18 000 (27 000), Sinspawn Genais: 1800 (2700) Gil: 20 000

Lopható tárgyak: Sin: 2 db Stamina Spring/4 db Stamina Spring, Sinspawn Genais: Star Curtain/Shining Gem
Eldobott tárgyak: Sin: MP Sphere, Sinspawn Genais: Return Sphere

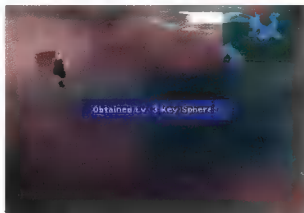
Úgy látszik komoly sebet okoztunk Sinnek, ugyanis lezuhan – szerencsére nem Bevelle központjába. Ezúttal menthetünk is, ezt használjuk ki, mert a következő csata már nehezebb lesz.

OVERDRIVE SIN

Ez nem lesz olyan könnyű, mint az előző küzdelem, ugyanis Sin pár kör után előlvi Overdrive-ját, ami nem sebzést okoz, hanem Game Over-t: jó lesz sietni. Ha nálunk van a Magus Sisters Aeon, akkor lökjük el az ő Overdrive-jukat, optimális esetben már ettől megfekszik Sin (de a következő támadásuktól mindenféleképpen). A kevésbé tápos csapatoknál az Aeon-Overdrive „blitzkrieg” szintén hatásos lehet, a rohamot követően pedig a következő varázslatokat és képességeket használjuk: Hastega, Armor Break, Mental Break, Quick Attack, Holy, Ultima és Flare (utóbbiak lehetőség szerint duplázva, majd lemosolva). Ha minden kőlt szakad, akkor Rikku megdobhatja pénzével (Spore Change), 100 000 Gil sebez rajta 9999-et.

HP: 140 000 (10 000) AP: 20 000 (30 000) Gil: 12 000
Lopható tárgyak: Ether/Supreme Gem
Eldobott tárgyak: Lv. 3 Key Sphere





5 – Ettől jobbra egy rámpán mehetünk le, itt van a negyedik láda
6 – Emellett a láda mellett van egy újabb liftként működő rúna a földön, feljuthatunk a hatodik és a hetedik ládához
7 – Menjünk tovább észak felé, menjünk át a következő képernyőre, és a Save-ponttól menjünk tovább jobbra – itt mászhatunk le a ládáért



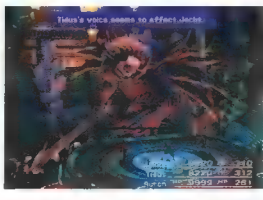
Ha megvan minden kincs, akkor menjünk vissza a Save-ponthoz, és mentünk. Ez az utolsó ilyen lehetőségszűkület, következik a végső csata. Ha még bármit akarunk kezdeni a játékban, akkor a mehetünk vissza a hajóra. Készítsuk be mindenkinél a legjobb legyeveket, páncélokat, és vegyünk egy nagy levegőt.

Induljunk el észak felé, és menjünk be az össze-dólt épületbe. Itt fura élményben lesz résznünk: kis jégcsapok nőnek ki a földből, és ha eltalálnak minket, akkor őrszünk lesz egy csatában. Az lesz a célunk, hogy őrszedszünk tíz kis kristályt, amelyek véletlenszerű helyeken jelennek meg, és csak egy rövid ideig láthatóak – ha megértjük őket egy tárggyal leszünk gazdagabbak. Amint megvan a tíz tárgy, elteleportálodunk – Jecht vár itt minket. Nagyon barátságos, megérti, hogy le akarjuk győzni, sőt, ő is nyugalmat akar végre – azonban Yu Yevon már kezdi fölőtte átvenni az irányítást, így nem hagyja magát könnyedén legyőzni.

■ BRASKA'S FINAL AEON

A jó kis metál zene megfelelő aláfestést ad a harcnak, bátran lehet léggítározni. Jecht első formájának 60.000 HP-je van, ráadásul a két lebegő pagoda folyamatosan gyogyítja (ha leszadjuk ezeket, pár kör múlva magukhoz térnek). A Magus Sisters a csodákat teszt, de ha nincs nálunk, akkor használjuk ellene Zombie Attackot, Armor Breaket, dupla Ultimat, és nemsokára átváltozik a második formájába – most 120.000 HP-je lesz, valamint egy bazi nagy kardja, amivel mindenkit egyszerre sebez. Amikor kell, Mega-líxirrel gyogyítsuk magunkat, és próbáljuk meg minél gyorsabban lezúzni. Amikor közeledik az Overdrive-állapothoz, Tidus-szal használjuk a Trigger Commandot, ezzel kicsit elődázuk a támadást.

HP: 180.000 AP: 0 Gil: 0
Lopható tárgyak: Turbo Ether
Eldobott tárgyak: –

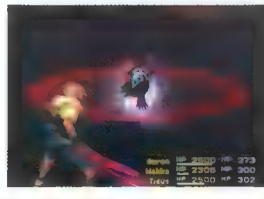


Miután végeztünk Jechttel, Tidus végre megbocsát neki, helyreáll a családi béke – igaz, Jecht meg is hal. Persze Yu Yevon még mindig ott van a környéken, ott repked körülöttünk. Az lesz a feladatunk, hogy elpusztítsunk minden Aeont, nehogy Yu Yevon felhasználhassa őket, és egy újabb Sinti kovácsoljon a faythek erejéből. Egyrészt utáni idezzük meg a leányinket, és csapjuk le őket – semmi gondot nem fognak okozni. Miután ez megvolt, maga a főgonosz esik nekünk.

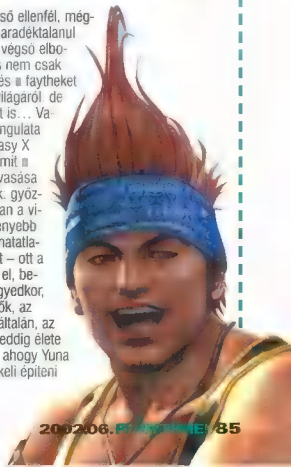
■ YU YEVON

Ezt a csatát semmifeleképpen nem lehet elvezetni, mert karaktereinken végtelen mennyiségű Auto-Life van, amint meghalának, azonnal újjáélednek. Ússuk le a pagodákat, majd végezzünk Yu Yevonnal. Varázsolhatunk rá Demi-t, Reflectet (így mi kapjuk a Curagot). Kimarhi Overdrive-ját, a Doomot; változtassuk zombivá, és öljük le pár Phoenix Down-nal vagy Life varázslattal. Szinte mindig, egy hogy mit csinálunk, pár kör, és elhullik szegény (minden korban elő egy Gavia támadást, amivel 9999-et sebez saját magán).

HP: 99.999 AP: 0 Gil: 0
Lopható tárgyak: –
Eldobott tárgyak: –



Megvolt a végső ellenfél, mégsem lehetünk maradéktalanul boldogok: Yuna végső elbocsátása ugyanis nem csak Yu Yevont, Sinti és a faytheket tündérelt el Spira világáról, de Auront és Tidust is... Valahogy olyan hangulata van a Final Fantasy X végének, mint ami Gyűrűk Ura elovlasása után érezhetünk, győztek a jók, azonban a világ mégis szegényebb lett, visszafordíthatatlannul megváltozott – ott a tündék hajóztak el, beköszöntött a negyedkor, itt pedig az Időköz, az Aeonok, és egyáltalán, az emberek egésze eddig élete tünik el. Persze, ahogy Yuna is mondta: ujjá kell építeni a világot!



■ SEYMOUR OMNIS ÉS MORTIPHASM

Táposoknak: egy Armor Break után Magus Sisters Overdrive-ja eltöri Seymourt. Ha ennyire nem vagyunk felkészülve, akkor figyeljük meg a négy Mortiphasmet (a kis köroket a háttérben), ezek jelzik, hogy Seymour éppen melyik elementálhoz tartozik – természetesen ez ellen védjük be magunkat a Nul-varázslatokkal, és támadjuk az ellentétes szférával. Amikor Seymour megátadja a Mortiphasmodat, nekünk kell leállítani őket, hogy mindegyik ugyanazt a szint mutassa – ekkor lehet újra támadni a főpapot. Seymour egyébként szinte azonnal megsemmisíti az Aeonokat, ezért csak Overdrive-okat használjunk velük.

HP: 80.000 (15.000)
AP: 24.000 (36.000) Gil: 12.000
Lopható tárgyak: Shining
Magus/Supreme Gem
Eldobott tárgyak: Lv. 3 Key Sphere/2 db Lv. 3 Key Sphere



Miután Seymour végleg távozott Spiráról – Yuna végre elbocsátja – mehetünk tovább; egy furcsa maradványa érezzük. Itt nyolc ládát szedhetünk föl, melyekért a következő dolgokat kell tennünk:

- 1 – Rögtön a helyszín elején, a falon (jobbra) van egy rúna, érintsük meg, majd végezzünk 30 szörnyrel. Ezután kinyílik az egymást követő három ajtó, és felmarhatjuk a kincset
- 2 – Kicsivel később találunk egy varázsjellet, erre lépünk rá, a lift viszi a ládához
- 3 – Innen balra megláthatunk egy laza faldarabot, amit ledől, és hidat alkot a ládához
- 4 – Menjünk északra, majd a nagyobb teremben keressük meg a kis folyósót, ami nyugatra vezet

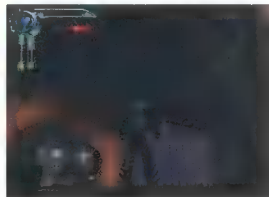
LEGACY OF KAIN BLOOD OMEN 2

TIPPEK

Íme egy rövidke tippesokor a Blood Omen 2-höz. Szó szerint nagyon rövidke, de minthogy leginkább csak a főellenségek izgasztják le a játékost, talán ez is epp elég. Általánosságban mindössze annyit a játékról, hogy többnyire nem szűlgi minden ellenfelet megölni, jöhetnek olyan kapuk, amik csak azután nyílnak meg, hogy teljesen megtisztítottuk az adott helyszínt. Ugyanakkor aki úgy látja jónak, az akár a civileket is legyilkolhatja – az erőnlét feljavítására ugyanis az ő vérük is megfelelő.

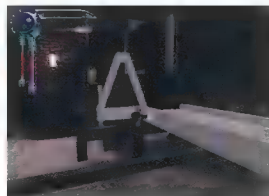
1. FEJEZET – THE SLUMS

Az első helyszín a tanulópatya, így ehhez igazán nem szükséges kommentár. Legfeljebb arra hívnánk fel a figyelmet, hogy a tologatható ládákkal estenként kiékelhetjük a kapukat is.



3. FEJEZET – THE LOWER CITY

A játék során nem csak ládákat, hanem bizonyos energiaforrásokat is tologathatunk. A feladat itt (és a későbbiekben is) az, hogy a lemerült glyph elemet lecseréljük egy jóra. Szintén először, de nem utoljára fordul elő, hogy egy kapu nyitáshoz jelszót kérnek tőlünk: keressük fel az újságost az utcán. A tologatható (vízszintes) csúszdán toljuk át a ládát a liftre, majd vigyük az útból, mert a felemelt ládával az alatta lévő talajrészt kell betölteni. Hasonló padlóátörő rész még lesz néhány a játékban.



2. FEJEZET – THE DEN

Amikor ezen a pályán gőzkisapodásokat tudunk ide-oda állítani két ajtó között (egy létra közelében), látszólag sehogy sem jön össze a szabad út. Azonban megfigyelhetjük, hogy az egyik ajtó csak egy idő után zárul vissza...

Faustus

Az első főelleniség Faustus, aki valaha Kain hadseregében szolgált – de a vámpírok bukásakor áruló lett. Tőle vehetjük el a távolugrás tudományát.

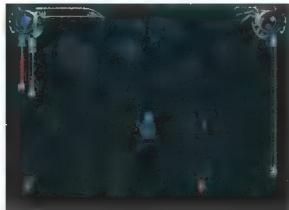
Az összecsapás három „menetből” áll. Az első harmadban az a legfontosabb, hogy használjuk a fűrészt. Magyarul folyamatosan védekezve töltsek fel a düh kijelzőjét, majd sújtsunk le minden mörögünkre. Ha egyfolytában védekezünk, Faustus ütéseinek a legtöbbje – legyen bármilyen erős is, azaz bármennyire is sárgán izzon – nem sebez meg minket. Csak arra kell figyelni, hogy a pirosan felizzó, védhetetlen támadása elől elugorjunk.

Még alig vesszünk le a jómadár energiájából, amikor egy nagyobb terembe menekül, körben négy kazánnal, az azok tetejéről gránátokat kezd hajigálni. Itt a megoldás az, hogy meg lehet nyitni a kazánok csapajait, mire a tetejükön lángok csapnak ki. Igen ám, de Faustus szemtelen módon mindig elugrik az utolsó pillanatban. Sebaj: vessünk egy pillantást a talaj feletti ködgomolyagokra, amelyek mintegy folyosókat alkotnak. A lehető leghamarabb Faustustól váljunk



kámforrá (vagyis használjuk a mist képességet), így ellenfelünk nem veszi észre, amikor megnyitjuk alatta a csapot.

A harmadik „felvonásban” Faustus a tetőgerendákon kezd rohagni, onnan ugrik le egy-egy védhetetlen támadással. Amennyiben folyamatosan mozgunk, mindig elvéti a támadást. Mi több: orra esik, s ameddig feltápaszkodik, addig megcsapkodhatjuk.



■ 4. FEJEZET - THE UPPER CITY

A négy egymás mellett lévő medencénél a tologatható kövel a kertkaput kell kitémasztani, mivel annak a kapcsolója (amikor lezárja a kaput) egyben nyitja a továbbvezető utat.

Marcus

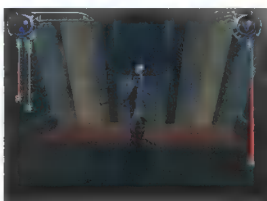
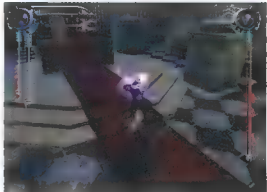
Marcus szintén régi ismerőse Kainnak, valaha megpróbálta őt beszervezni a hadseregébe, de az megtagadta a szolgálatot, mire Kain megölte. Vagy legalábbis így gondolta hősünk, de Marcus szemiatornást él és virul, ráadásul a saraftan szolgálatába szegődött. Ellenfelünk képes az emberek akarát uralni, így nem hagyja megszólalni a helyi püspököt, akitől pedig fontos információkra lenne szüksége Kainnak.

Ez a küzdelem a katedrálisban belül játszódik. Marcus eleinte teljesen láthatatlan, ezért lehetetlen megátadni. A hallása viszont nagyon érzékeny, úgyhogy ha megszólaltatjuk a harangokat – erre való a teremben lévő két kapcsoló – a fejét fogva lebénul pár másodpercig, s olyankor megcsapkodhatjuk.

Marcus egy idő után beleun ebbe a játékba, s elővárársól néhány agykontrollált katonát, akik elvágják

■ harangok köteleit, melyek így lejjebb ereszkednek. Ezek után a balkonon folytatódik a harc. A katonákkal felesleges bibelődni, mert ugyanis újratermelődnék. Illetve csak akkor foglalkozunk velük, amikor Marcus ismét az eltűnő taktikával kezd elni. Ekkor ugyanis megragadva a grabancukat nekihajlíthatjuk őket a harangoknak, ami már ismert hatást gyakorolja az ellenfelünkre. Ha épp nincs a közelben katona, mi magunk is nekiugorhatunk a harangoknak, de aztán ugye kezni kell vissza, fel a balkonra.

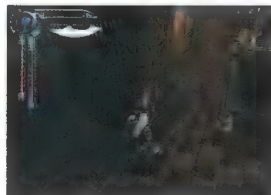
Legyőzve Marcust megkapjuk a „charm” képességet, amivel ezután áttehetjük a hétköznapi halandók irányítását.



■ 5. FEJEZET - THE SARAFAN KEEP

A csatornában, ahol egy nagy medencébe folyik be a szennyvíz, le kell eresztetni a vizet, s az oldalsó csatornában kell továbbhaladni. Ehhez három kapcsolót kell állítani a magasban lévő platformokon: egyhez létra vezet fel, ahonnan átugorhatunk a következőhöz, a harmadiknál pedig az újonnan szerzett babonázást kell használni, hiszen a kapcsoló közelében ólálkodik egy csatornamunkás.

Utána a díszes tereben megint csak az „agykontroll” illetve a balkonon lévő szolgálat segítségével kell eljutnunk az erőteret. Nem sokkal ezután egy vénasszony gyilkosságra bérrel fel minket: amíg ki nem nyitjuk a két ruhas nemes embert, addig nem kapcsolja ki előtűnő az erőteret. Umah börtönénél látszólag nem tudjuk kikapcsolni a glyph falat, mert a kinti kapcsolóval vagy a cella, vagy az épület bejárata mindig védve lesz. Viszont létezik egy titkos bejárat: csak húzzuk el a sarokból a szobort...



■ 6. FEJEZET - THE INDUSTRIAL QUARTER

Az ipari komplexumban két tökéletesített ór ad remek tippet, akik felforgatják onnagukat. A munkásokat megszállyva később kamatoztathatjuk ezt a tapasztalatot, s öngyilkos merénylőként utat robbantathatunk, ha más megoldás nincs.

Sebastian

Sebastian egy azok közül, akik aláásták Kain birodalmát, s akik elárulták őt. Kain a Nexus vezet szerénre megszerezni tőle, ugyanis ezzel a varázslatos kövel tudta semlegesíteni a Sarafan Lord a Soul Reaper erejét – most Kainnak ugyanabban a célból van rá szüksége.

Ez talán a legszemtelőbb fölélesség – már amennyiben saját kültőből próbáljuk megtalálni a gyenge pontját. Egy kör alakú tereben játszódik a csata, melynek külső részéből folyamatosan gőzök csapnak ki. A küzdelem első fázisában maradjunk a terem közepén, a a Faustusnál bevált taktikával használjuk a fúvó csapást. Amikor feltápaszkodik, mindig egy védhetetlen támadással indít: erre tehát figyeljünk. (Egy programhiba folytán az is megeshet, hogy amennyiben halálozás után nem mozdulunk, akkor Sebastian sem mozdul, s így a gőz végül elvégezi a munkánkat – már legalábbis az első menet első részt.)

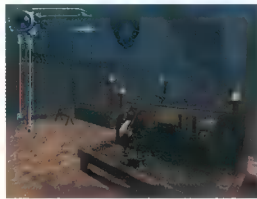
A második fázisban Sebastian elkezd rohanni körbe-körbe a terem falán, s miközben a középső részénél elektromos nyálalók jelennek meg, a ki-csapódó gőz az ellentétes irányba köröz. A nyálalók miatt kénytelenek vagyunk a külső peremre húzódni, ahol kövessük a gőzt: így nem sebesülünk. (A gőz amúgy nem sokat árt, úgyhogy abból nincs tragédia, ha véletlenül egy pillanatra belemergünk.) A lényeg az, hogy egy idő után Sebastian megpróbál ránk ugrani. Amikor megáll a terem falán, azonnal igyekezzünk a sugárválaló túldolárala: így az időt a saját csapdájába esik.

A harmadik fázis talán a legérdekesebb: ekkor Sebastian úgy dönt, hogy inkább megsemmisíti a követ, mintsem hogy hagyja elvenni. Utasítja az irányítóterem gépkészőjét, hogy emelje fel a középső platformot, emelvényt képezve ezzel a köhöz. Ha ezek után megpróbáljuk megtámadni Sebastian, felugrik a platformra, és súlyos csapásokat mér a köre. Ezért az üldözése helyett inkább masszunk fel az emelvényre. A követ egyelőre nem lehet a foglalatból kivenni, viszont mi is utasíthatjuk a gépkészőzt valamire: átvéve az irányítást gázostsuk el az alsó szakaszt. Sebastian így kénytelen felugrani hozzánk, a negyedik fázisként végül szemtől szembe megküzdehetünk vele – továbbra is a jól bevált módszerrel, a fúvó támadást használva. Avagy megpróbálhatjuk nyakon ragadni, és bedobni a gázba. Sebastiantól végül a berserk támadást zsákmányolhatjuk, mely őrgöngést csak a legkeményebb ellenfelek képesek túlélni.



7. FEJEZET - THE CANYONS

A kanyonban egy tolvaj leomlasztja a hidat, de az ugrásunkkal ez nem jelent problémát. A gyártalep még érdekesebb helyszín. Két darut is irányíthatunk, ezek közül az elsővel egy követ kell pakolni a futószalagra, a másodikra a kő kell utaztatni keresztül egy épületen, de úgy, hogy a túlóladról indíthatjuk be a szalagot. Utóbbi kitétel azért fontos, mert a túlóladt egy zúdnal megy keresztül a szalag, márpedig a köré egészen van szükség. A folyamatosan járó darút csak ideiglenesen lehet kikacsolni – erre való az időzített kapcsoló. Ha a kő épségben megérkezik a futószalag végéhez, a második daruval rá kell pottyantani a robbanóanyagot, és ezzel meg is van a tovább vezető út. Nem sokkal később még több időzített kapcsolóval kell machinálni. A romos ház tetejéről átugorhatunk az azzal szemköztihez, aminek az aljában egy hibás energiaforrás van egy rab cellájában. A rab segítségével csupán egy rövid impulzust indíthatunk el, s ezért az időzített kapcsolókkal azt úgy kell irányítani, hogy sikeresen megérkezzen az utunkat elzáró erőter kapcsolójához. Ezek után érkezünk meg a boszorkányhoz, akitől megkapjuk a telekinézist, mely adottsággal bizonyos (zölden világító) kapcsolókat tudunk működtetni.



9. FEJEZET - THE DEVICE

Az idegenek, vagyis a hyidenek által épített gép belsejében bizonyos csapok (amelyek mozognak) odacsaphatnak nekünk: ezeket tehát kerülni. A két ruhás hyidenek könnyű ellenfelek: nincs halálos támadásuk, úgyhogy csak türelmes kérdése, és elharmaszthatjuk őket – a fegyveres katonák ellenben már komolyabbak. Sokat kell igénybe vennünk a szolgák segítségét, kiváltépp akkor, amikor az egyik folyosón csapdába kerülünk, s egy hyiden vízzel kezd el árasztani a helyiséget. Ekkor a lehető leggyorsabban vegyük át az ott lézengő munkás irányítását, és állítsuk le a folyamat.



8. FEJEZET - THE ETERNAL PRISONS

A börtönbe belépve a trónszék tetejéről a leggyorsabb a létrához átugrani. Miután a börtönőrök megkeverik az időt, a különös időgéphez kell visszajutnunk. A bevarrt szemű ápolókat használjuk az ajtók nyitására. Magnuszal, az észlelő vámpírral már a börtön belsejében találkozunk, de eleinte csak meneküljünk előle – nincs esélyünk ellene. Amikor másodjára ered a nyomunkba, ne habozzunk eltűnni a hidat a talpa alól – a sötét harmadjára se. A rácsbörtönben mindig csak balra próbáljunk fordulni: ha a csapda(k)nál nem keverjük meg az irányt (ezek semlegesítéséhez a zöld kapcsolókat kell használni), hamar ráakadunk a kijáratra.



Magnus

Magnus valaha a legjobb katonája volt Kainnak. Hősünk eleinte azt hiszi, ő is elárulta, de mindössze annyi a bűne, hogy egymaga akart szembeszállni a Sarafat Lordal, aki cserébe bezáratta őt az Örökkévalóság Börtönébe, ahol közveszélyes őrültté változtatták.

A Magnuszal való összeccsapás rendhagyó. Úgyebár már korábban is csak úgy tudtunk elmen-

külni előle, hogy valami módon mindig vízbe tasztoltuk. Minthogy a végző helyszínen is egy kút közepéről próbál „ránk pirítani”, így világos, hogy itt is a vízzel kell várni. Magnus hamvasztó támadásai halálosak, viszont a hatalmas szobrok sikeresen blokkolják. Húzódnak tehát a szobrok mögé, majd miután Magnus szétrobbantja őket, rohanjunk a még megélvők mögé, de közben a telekinézissel lökjük be az ellenfeleinket a vízbe. Ha sokat bénázunk, és a szobrok elfogynak, akkor végünk. Sikeresen viszont Magnus egy másik helyre rohan át, ahol megint bizonyos szobrok jelentik a megoldást. Négy kaszáról van szó: ezek kaszái mellé kell odaadnunk, majd a telekinézissel fel kell horgelnünk Magnust, aki ezután megpróbál felkölelni minket. Mintha csak torzadórak lennénk, úgy kell őt irányítanunk. A cél az, hogy szétfórja a szobrok kaszáit. Ekkor a szobrok felemelkednek, s a talapzatuknál a már jól ismert, zöld emblémák jelennek meg, amiken a telekinézist kell használnunk. Mint már a pálya korábbi részén is tapasztalhattuk, az Örökkévalóság Börtönében az idő oda-vissza forgatható, s így ügyködésünk eredményeként léleplu Moebius hatalmas szobra, ami addig csak törmelék formájában létezett az udvar közepén.

A harmadik fázis ennél a főellen-ségnél abból áll, hogy Magnusnak ki kell ütnie a hatalmas szobor botját, illetve miután ez megtörtén, el kell intézni, hogy pont szemből rohanjon neki a talapzatnak. Előbb-utóbb így a szobor kibillen az egyensúlyából, és pont Magnusra dől. A halála előtt kijózanodó vámpír még elmondja a történetét, majd megkapjuk tőle a hamvasztó támadást.

10. FEJEZET - THE WHARVES

A dokkknál megint csak jelszóra van szükségünk: ezt nem sokkal érkezésünk után (miután bekapcsoltuk az első világító tornyot) két ember beszélgetését kihallgatva tudjuk meg. A nagy raktárban a darun függő ládát végig kell irányítani a kacsaringós sínen, ugyanis a ládából kiszabadítható démon tör nekünk utat. Miután az áruló Umah-val végezt Kain, egy kapuba ütközünk, amit egy katona allandóan visszacsuk, hiába nyitjuk fel. Szálljuk meg a katonát mögött sétáló fickót, és a szomszédos daru (illetve annak irányítópultja) segítségével pottyantsunk egy



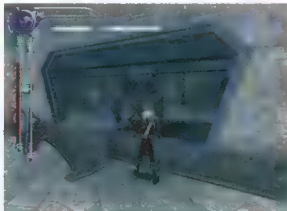
ládát a baka fejére. Az egyik legidegesítőbb rész, amikor a vizpartok között ugrolva kell haladnunk, s miközben lovagokkal vivünk, egy hajóról tüzelnek ránk. Javaslom, hogy legyünk türelmek: gyűjtsük a mérgeket egy hamvasztáshoz.

A hajó megjelenésekor pedig függesszük fel a küzdelmet, és inkább ugráljunk el a lövedékek elől. A kikötőben a rakodásnál végül „biruk rá” a darukezelőt, hogy erezse le a lovagok közé a félelmetes vadállatot a nagy ládából, és az állat helyett inkább magunkat rakodjuk be a hajóba.



11. FEJEZET - THE HYLDEN CITY

A hylden városban szintén azzal okozhatunk káoszt, hogy kieresztünk egy szörnyeteget – igaz, később valamennyire ez visszafelé sül el. Amikor egy munkás segítségével egy üzembe tudjuk az állatot beengedni, utána csajuk ahhoz az üveghez, aminek a tuloldalán valami gépezet van: azzal szétrobbanthatjuk a kapcsolója ott van a mi oldalunkon. Ezután a kitört üvegen keresztül mehetünk tovább. Az üzemben sugarakat tudunk bekapcsolni, a egyik elé odatozhatunk némi robbanóanyagot, mellyel így megint egy új járatot nyithatunk. A leereszthető/felfútható vizeknél a ládából kell kialakítanunk utvonalakokat, amik azután a víz felszínén lebegve mintegy hídként fognak szolgálni. Miután a sziget védelmét megsemmisítve megérkeznek a többiek is (akit a Sarafan Lord mondjuk rögtön „le is szerel”), a zárt nagykaput jobbról – egy hasadékon keresztül – lehet megkerülni.



Sarafan Lord

Mint a végjátékból kiderül, a Sarafan Lord nem is ember, hanem a hylden faj küldötte, aki számára csak sakkligurák voltak mind az emberek, mind a vámpírok. Vele a hylden kapunál kell megküzdeni, mely lezárásával véget vethetünk az alattomosan előkészített idegen invázióknak.

A négyzet alakban húzódó pallókon körbe-körbe futhatunk az üresség felett, de az ellenfelünket sosem fogjuk utolérni – ellenben félt, hogy bekapunk néhányat a kék energianyalábjaiból. Itt a legelső teendő az, hogy a Sarafan Lorddal szomszédos saroknál előbb elkerüljük a lövedékeket, majd egy telekinézissel taszítsunk egy jó nagyot a gázfickón.

Miután elkezdett szédelegni, roppant gyorsan ugorjunk rá, amivel felöljük a mélybe.

Persze ezzel még nincs vége a dolognak. Ezek után közelharc jön. Látszólag nem tudunk sebet ejteni az ellenfélen, ugyanis az egyetlen valamit érő támadás a hamvasztás. Védekezünk tehát (szerencsére a szűk folyosók miatt nem tud oldalba támadni minket), s a szokásos módszerrel (időben elugorva a hátrahatlatlan támadások elől) töltjük fel a düh kiléjtőt, és támadjuk.

Amint kellően megcsappan az uraság életerejére, Janos Audron segítségével megszerezzük

a Soul Reavert, s a legutolsó „felvonáshoz” érkezik a játék. Ez egy kisebb platformjátékszerű, s a négyzetes folyosó leomlik. Itt ismét a védekezős taktikával előbb fel kell dühítenünk Kaint, viszont ezután most nem a hamvasztással, hanem a berserk támadással tudunk célt érni. Avagy megragadjuk a jómadarát, és keresztűlszúrhatjuk a Soul Reaverrel. Mindegy: a lényeg az, hogy beadja a kulcsot, hiszen ezzel megnyerjük a játékot.



FATAL FRAME TIPPEK

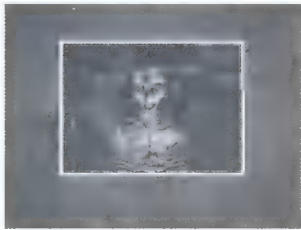
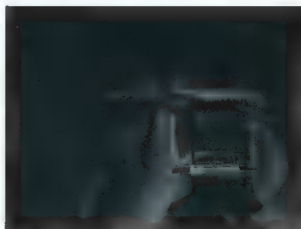
Rendhagyó horrorjátékról lévén szó, a Fatal Frame-mel kapcsolatban felmerül számos kérdés, amiket a végjátás előtt nem árt tisztázni. Például: honnan tudhatjuk, hogy valahol valami el van rejtve, vagy veszély leselkedik ránk. Nos a szellemkijelző kis lámpánk külön jelzi a dolgokat: a spontán jeleket kézzel, míg a gonosz szellemek jelenlétét narancssárgával. Ránk támadó szellemek legelőbb elöl akár el is menekülhetünk, de felesleges, hiszen a foglyul ejtésükkel gyűjthetünk pontszámot, ráadásul menekülés közben megtépezhatunk minket. (Utóbbi esetben nyomogassuk az X-et, hogy minél hamarabb szabaduljunk a karmak közül.)

Tekintsük át röviden a villában fellelhető hasznos tárgyak mibentétét is! A medicinahoz talán nem szükséges kommentár, nála csak a szentelt víz hatásosabb, az teljes gyógyulást eredményez. Még jobb, ha van nálunk ún. „Stone Mirror”. Ez a tükör ugyanis feltámaszt minket – kár, hogy csak egy lehet egyszerre a szembünkben. Többnyire mondjuk inkább filmeket fogunk találni, s ezzel akkor rá is térhetünk, hogy mi is valójában a feladat.

■ AMATŐR FOTÓSOK FIGYELEMI



Egy jó szellemfényképezésnek nem árt tudnia az alábbiakat: minél tovább maradunk a célponton (vagyis egy kísérteten), annál több misztikus energiát szívhatunk el az exponálásnál. A gép gyors mozgatható használatát a négyzetet. Amikor rajta vagyunk a célon, a nézőkénél alul sorban megjelenő frászelek mutatják, mennyire „gerjesztettük fel” a fényképezőgépet. Ha a sor teljessé válik, igen magas pontszámmal gyarapodhatunk, főleg, ha a lehető legközelebb engedjük magunkhoz a kísértetet (az



ideális/utolsó pillanatban sárgára vált a célkör), és pont középre állítjuk be. A játékban fellelhető filmek minősége tulajdonképpen arra is utal, hogy az említett iráslekkből mennyivel rendezike az adott film már alacsony – tehát minél jobb egy film, annál rövidebb idő alatt érhetjük el vele a maximális hatáskört. Természetesen a legjobb filmeket a trükkösebb kísérletekre tartálkozzunk.

A begyűjtött pontszámok egyáltalán nem mellékesek, ugyanis a pontokért cserébe javíthatunk a fényképezőgépünkön. Mindenekelőtt az alap tulajdonságait érdemes felturbózni, eleinte ugyanis csak erre lesz elég a pontszám. Szélesíthetünk a célkör látószögét, gyorsabbá tehetjük a „gerjesztést” (talán ez a leghasznosabb), és növelhetjük a maximálisan elérhető hatáskört. A feljavított géppel azután jóval magasabb pontokat gyűjthetünk be, s elérhetővé válnak bizonyos másodlagos funkciók is: úgy mint lökődés, lassítás, élesítés, bénítás, célkeresés, valamint a játék végigjátszásával még egyéb dolgok is. A másodlagos dolgok közül egyszerre csak mindig egy lehet aktív, a azt – bizonyos letehető felhasználásával – az L1-gyel tudjuk használni (alapkiosztásnál). Ha teljesen kifogyunk a filmből, az állásmentő fényképezőkből mindig feltankolhatjuk magunkat a leggyengébb minőségű filmből – igaz, egyszerre csak 30 képkocka erejéig. Amennyiben épp akkor fogy ki a filmből, amikor egy szellem ránk zárta adott helyiség összes ajtaját, az már komoly gond, akkor nincs menekvés. Ez azonban nem fordulhat elő, ha folyamatosan figyeljük a masinánk számlálóját. Ezzel kapcsolatban nem árt a fejünkben nyilvántartanunk, milyen film is van a gépbe tárazva, mert „hétköznap” jelenségek fotózására sose pazaroljunk minőségű filmet – mindig kéket használjunk.

A fényképezés begyakorlására a röpvidek kis intro szánták: Ma fuyuval mindössze annyit dolgozunk, hogy a tűzhelynél felmerjünk az emeletre, ott felveggyük az eltűnt író, Mr. Takamine jegyzetét, majd megküzdjünk egy szellemmel, ami után indulhatunk is visszafelé, a meglepő módon nyitva álló ajtón keresztül...

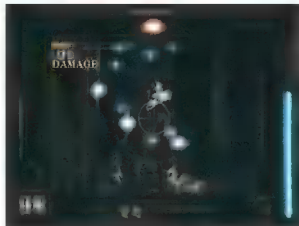
■ ELSŐ ÉJSZAKA – THE STRANGLING RITUAL



Miku két héttel a bátyja eltűnése után érkezik a Himuro kastélyba. Kezdetben vele is csupán ugyanazt az útvenetet járhatjuk be, mint Ma fuyuval. Rángassuk meg az emeleten a lelakott ajtót, s látva ennek eredménytelenségét, forduljunk vissza, mire a lépcső mellett egy szellem megy át egy paraván. Vizsgáljuk meg a dolgot: ekkor egy kislány szelleme igazít minket útba. Le kell fényképezni a paraván, amivel egy ajtó válik láthatóvá a képen, illetve elérhetővé a valóságban. A folyosóról nyíló egyetlen szobában vegyük ki a diktafont a szekrényből (közben láthatjuk az író szerkesztőjének, Kojinak a végzetét), s menjünk tovább a megnyitott ajtón. Intézzük el a szellemet, s a fura hangnál készítsünk felvételt a tükörről. A képen a tűzhely mellett oroszlánfej lesz látható. Visszatérve a tűzhelyhez az oroszlánfejben találjuk a hiányzó tükört, amit vigyünk a helyére. A megnyitott fiókban a megkötözött szerkesztő találunk egy képet, egy kulcs társaságában. A kulccsal természetesen a lelakott ajtó nyílik: az ajtó mögötti szobából egy folyosóra léphetünk ki, s annak lépcsőjén lemehetünk egy szintet. Lent a körfolyosón balra induljunk: így az első megnyitható szobában (a gyertyánál) egy átkot lezár ajtóról készíthetünk fotót, ami ismét egy új helyszíre mutat rá. Ugyanott a kisebb oltárnál egy feljegyzést kereshetünk meg

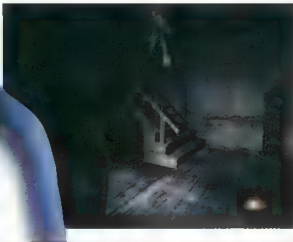
■ ELSŐ ÉJSZAKA – THE STRANGLING RITUAL

„föjtogató rituáléról”, amin egy dátum olvasható. Ezt a dátumot (1312) vigyük be a körfolyosó belseje felé nyíló ajtón: ■ japán írásjelekkel ábrázolt számlapon órajárással ellentétesen helyezkednek el ■ számok, s legfeljebb a nulla. Így jutunk az utóbbi fotón látható helyre, ahol a bujkáló szellemet lekappa eltűntethetjük az átkot az ajtóról. Ezzel kijutottunk a ház udvarára, ahol újabb két – átkokkal lezárt – ajtóról készíthetünk képet. Az elsőnél ■ közeli vízimálom lapátját láthatók: az udvarról közvetlenül arra nyílik egy kapu, s miután végignéztük, hogy járt Takamine asszisztensnője, képet készíthetünk egy vízbeült nőről. A deszkamólónál közben az elaludt lámpást is lefotózhajuk, amiről az derül ki, hogy annak világítania kellene. Az udvaron készült második képen babák láthatók: miután megnyitottuk az első ajtót, rögtön rájuk is bukkanunk, illetve a mögöttes kukucskáló gyerekekre. Fotót készíthetünk róla rögtön magunkra is szabadítottuk néhány gyerek szellemét, valamint továbbmehetünk a második ajtón. Vegyük fel a tükörbe bámuló pasas öngyújtót, gyűjtsük meg vele a mólónál a lámpást, és egy faragott kőhöz jutunk, rajta szanszkrin írásjellel. Továbbhaladva az udvarról nyíló lépcsőházban (továbbra is a földszinten maradunk) egy sötét csatornához jutunk, amin átkelve újabb számrakba ütközünk: ennek megjelölése szintén a rituálét esetleg tekercsen van. 3669. Végül a hátsó kertbe érkezünk, illetve azon keresztülhaladva egy dombra épült szentélyhez, ahol a zárt ajtón használnunk a kőbűnket. A zár egy logikailag jäték: úgy kell tologatnunk ■ köveket a vajatokban, hogy bizonyos lépés után valamennyi kő a helyére kerüljön, s a megmaradt lyukba tudjuk illeszteni a nálunk lévő darabot – az első ilyen zár még nagyon egyszerű. Bent egy magnoszalagot vehetünk fel az emelvényről, majd a megfeszített Takaminéről készíthetünk fotót, amennyiben felpillantunk a plafonra. Az író szelleme természetesen gonosz. Ha legyőztük (könnyebb, ha kicsaljuk a szabadda), mint képezzünk képet a Buddha szobrokról, majd keressük meg a hiányzó szobrot ■ kint piros (Shinto) kapu bal lábánál. Tegyük teljessé a szoborcsoportot, mire egy tábla jön elő: erről is készítsünk képet. A szobrokat ezután helyezzük úgy a táblára, ahogy ■ képen látható (a sérült részek a logikus irányokba álljanak), s ezzel miénk ■ szent tükör első darabja – és megismerkedhetünk Kirie-vel... Hősnőnkön is mutatkozni kezdenek a kötélynyomok.

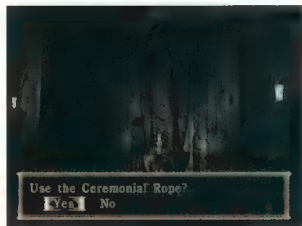


■ MÁSODIK ÉJSZAKA – DEMON TAG

A babás szobában ebredünk, ahol rögtön elfoják tőlünk a tükördarabot. A jó megfigyelők észrevehetik, hogy hiányzik egy tekercs a falról. Készítsunk egy fotót a falrészről, s máris világos, mit kell keresni. A gyertyás teremben most az ún. „démonvakító rituálé” leírását találjuk, melyről a korábbi irányonyhoz hasonlóan a számok fontosak. Ezután a lépcsőházban kövessük a tükördarabot cipelő kislú szellemét, majd fotózzuk le az átkok lepecsételt ajtót. A nyitásához nem kell messzire menni: ■ lépcsőnél van a szükséges célpont. A számmárral ezúttal új kódra van szükség, ami az említett leírásban van elrejtve. 2611. Igyekezzünk ■ hátsó kert kútjához és húzzuk el a fedelét. A kijövő szellemmel végezzünk, majd vegyük le a kút kavádján megjelent faragott követ. Egy olyan zárat kell tehát keresnünk, mint a szentélynél a dombon. A gyertyás szoba melletti mentési helynél kutakodjunk – ezúttal már komolyabb logikát igényel a megoldás. Utána újabb ugyanolyan záras ajtó következik, amiről csináljunk fotót ■ képen látható valódi kőrákást a móló végénél (fura módon a móló immáron ép) találjuk, ■ ott leljük rá az ajtót nyitó kőre. A bányászteremben masszunk le ■ létrákon, és miután megpróbáltunk behatolni a kapun, fényképezzük le a pulzáló sziklát mellette. Mint kiderül, egy bizonyos vakító maszkot kell keresnünk. A kastélyba visszafele egy nő szellemével kell megküzdünk, akit legyőzve egy gyertyákat ábrázoló fotóval, valamint egy doboz gyufával gazdagodunk. A gyertyákkal téli teremben találjuk ■ megfelelő kisasztalt, melyen csak a piros gyertyáknak szabad égnünk. Ez is egy kis logikát kíván, mert minden gyertya meggyújtásával egyben kioltjuk/meggyújtjuk a mellette lévő kettőt. A gyűjögatással előkerül a hiányzó tekercs ■ babás szobából, amit a helyére akasztva egy rejtékaio nyílik, s a tűzhelynél visszavehetjük a kisgyerekről a tükördarabot. Ugyanott az emeleten ezúttal le van pecsételve az ajtó: fényképezzünk, majd kapjuk le a képen látható folyosót is – ahol a kötelek lógnak. Az ún. tatami teremben ezután keressük meg a kis szobában lévő ládkát, amit fotózzunk le: mily meglepő, egy kulcs lesz ■ képen. Utána haladjunk tovább a folyosóra (ahonnan lefelé vezet a lépcső). ■ fényképezzük le az újabb lepecsételt ajtót. A kész képen látható helyet egyelőre lejjebb találjuk (a kamerazetét is beesgít). A megnyitó ajtó mögött rejtezik a keresett kulcs, a ládkából pedig a Hinuro család története kerül elő. A tatami teremben ekkor egy szellem sészl át az erkélyre nyíló ajtón, akit kövessünk. Fentről egy szomorú jelenetnek lehetünk tanúi az udvaron, ami után valami ottmarad ■ földön. Menjünk le és vegyük fel ■ albumot – közben meg kell küzdenünk az akasztott nő szellemével is. Győzelem esetén az utolsó kép a babák második át. Keressük is fel őket, amelyekről fotót készíthetünk: egy hiányzik közülük. A velük szemközti asztalon találjuk a hiányzó példányt. Több baba van ott, de közülük mindig csak azt emeljük meg, amelyik felénk néz. A foto alapján ezután rájuk a helyére, ■ miánk a mérges maszk, amit korábban a bejárattól láthatunk. Most azonban nincs ott, tehát vigyük vissza: ezzel egy titkos ajtó nyílik. A tuloldalt megfigyelve magunkhoz a maszkot, ■ tegyünk ugyanígy a folyosón az örömteli maszkkal is. A szomorú maszkot szintén vigyük fel, de azt csak azután, hogy átmentünk vele a tuloldala. A maszkos oszlopokról vigyük le a boldog maszkot (ez először csak egy, ■ kallemetlen élményünk jár). Utóbbi maszkkal egy újabb rejtekhelyre nyílik. Egy négyzetes keretbe érkezünk, ahol egy mentési pont, és egy logikai záras ajtó vár ránk. Vízgáljuk meg ■ körbekertett sziklát közepén, s ezzel hozzájutunk ■ zárhoz szükséges kőhöz. A megnyitó szentélyből vigyük el ■ visszatérő maszkot, ■ térjünk vissza az oszlophoz, ahol illessük a helyére valamennyi maszkot. Ekkor a folyosón (ahol felvettük az első két maszkot), megnyílik az ajtó (amiről korábban nem lehetett levenni a maszkot) egy apró szobába, s elvethetjük onnan a vakító maszkot. (A visszatérő maszkkal nyithatjuk a folyosóra vezető ajtót.) A vakító maszkkal nyílsuk ki a kaput a bányászterü részénél, ■ járatban vegyük el a hullatót ■ következő tükördarabot. Utána menekülhetünk, de Kirie végül úgyis elkap minket...

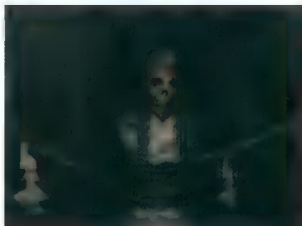


■ HARMADIK ÉJSZAKA – CALAMITY



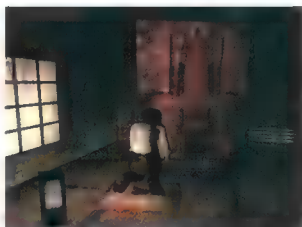
Immár hősnőnknek a lábain is kötelek sejlének fel egy pillanatra, s az ímént megnyitott kapu előtt eszmél. Menjünk le ismét a járatba: ezúttal egy kómlásba ütközünk, ami mögött egy résen keresztül Mafuyut lehet látni – ám ■ bátyus ránk sem hederít. Az omlásnál plusz találunk egy tekercset a „nagy szerencsétlenségről”, amin néhány fontos szám szerepel. Visszafelé a legutóbbi mentési pontnál zárt ajtóba ütközünk. Készítsünk fotót a pecsétről: ■ megoldás ott van ugyanabban ■ helyiségben, hiszen a képen egy törmelékrakás jelenik meg. Ezen az éjszakán a lépcsőházban nyitva áll az ajtó a Buddhás szentély felé (ahol a visszatérő maszk volt), s ott most egy rituálé leírását és négy kötelet találunk a szárnyas oltár alatt. A leírásnak megfelelően először a jobb kezén sérült szobron (az oltártól balra lévő szobor) használjunk kötelet, aztán ■ vele szemközt szobron, utána a túldolalt a jobb lábán sérült Buddhán, végül az azzal szemközt. Ekkor nyílik a szekrény ajtaja, s egy újabb kövel gazdagodunk – valamint meg kell küzdenünk a főpap szellemével. A kövel ■ kisház ajtaja nyílik, a csereznyefás udvaron. Bent vizsgáljuk meg ■ fekete szekrényt szemből, ■ ezután fotózzuk le ■ pulzáló szanszkrit jeleket valamennyi oldalán. A képeken ismerős kórákások lesznek láthatók, melyek egytől egyig síroknak felelnek meg, ■ le kell győznünk azok „lakóit”. Az első rögtön ott van, ahogy kimegyünk az udvarra; ■ második egyvel odébb, ■ móló végénél; ■ harmadik sírhely ■ nagy kő, ■ négyzetes kertből; végül az utolsó a hátsó kertben van. Utóbbihoz menet ismét aktív lesz ■ számszár, kódnak azt kell megadni, hogy 1347 lélek szabadult ki a végzetes rituálén. A szellemek kikészítése után nyomjuk le az első gombot ■ fekete szekrény-

nyel szemben, majd induljunk el körülötte az órajárással ellentétben, s úgy nyomkodjuk le a második, harmadik, és végül ■ negyedik írásjelet. Az elülső résznél így egy kis rekesz emelkedik ki: készítsünk róla egy fotót, s kiderül, hogy valamit kivettek onnan. Valami jó véreset. Kövessük ■ nyomokat – bár jobbra csak a fordulóban lehet őket követni. A nagy hallban megint ■ főpappal kell hadakoznunk, s el kell vennünk tőle ■ főpapi pecsétet. Azt vigyük vissza ■ helyére, mire ■ fekete szekrény felreccsúszik, s lent – egy mumifikálódott nő társaságában – megtaláljuk ■ következő tükördarabunkat. Kirie ekkor ismét üdözőbe veszi Mikut, de ezúttal ■ fehér kimonós kislány segít neki.

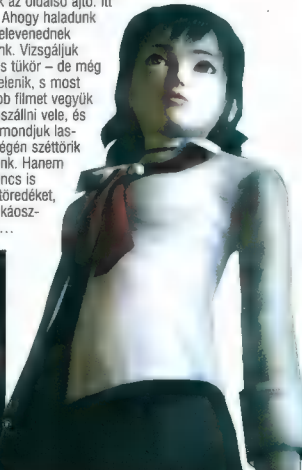


■ UTOLSÓ ÉJSZAKA – KIRIE

A koto mellett ébredünk, amin korábban már hallhattunk egy szellemet játszani. Vegyük fel az asztalról a kottát, és játsszunk ■ hangszeren. Ekkor egy titkos út nyílik meg előttünk. A két utunkba eső fényes lyuk közül lehetőség csak a másodikon kémeljünk be. Miután áthaladtunk ■ Buddhás szentély felett, Kirie kettőrehoz érkezünk. Nyissuk ki az oldalát, ■ vegyük fel az újabb tükördarabot, ■ lány hajcsatját és ■ naplót. Utóbbiakból részleteket tudhatunk meg, miként lett Kirie szerelmes, s ez miként tette tönkre a lelket – merthogy őt azért nevelték, hogy egyszer feláldozza magát ■ Kötél Szentélyben. Miku közben látomást lát, és nagy meglepetésére Kirie szemele (akit anno amugy eltekett láb alól) nagyon hasonlít Mafuyura. A kettőből távozza kövessük a kislányt, és menekülünk Kirie elől – ezúttal van értelme. Siessünk vissza a kis házba, ■ le a mélybe.



Tegyük a hajcsatot a mímia mellé, mire megnyílik az oldalsó ajtó. Itt van ■ utolsó mentési pont, már nincs sok hátra. Ahogy haladunk előre a szertartás helyszínein, hősnőnk előtt meglepően megjelenik a rég történtek, ■ végül ■ pokol kapujához érkezünk. Vizsgáljuk meg előtte a követ: szemlátomást oda való a teljes tükör – de még nincs nálunk az utolsó darab. Kirie ellenben megjelenik, s most nem ússzuk meg küzdelem nélkül. A lehető legjobb filmet vegyük elő, mert csak maximális sebesséssel lehet szembeszállni vele, és ha egyszer is elkap minket, végünk. Szerencsére mondjuk lassú, így nem annyira nehéz a dolog. A küzdelem végén szétörtök ■ fénypépezőnk, s így teljesen védtelenek maradunk. Hanem a gepőből előkerül az utolsó tükördarab, így már nincs is harcra szükség: csak villámgyorsan vegyük fel a töredéket, s ■ teljes tükört a helyére illesztve véget vetünk a kőosz-



Army Men: RTS

Jobb csapat

Játék közben tartsuk lenyomva az R2-t és üssük be: Négyzet, X, Háromszög, X, Négyzet.

5000 plasztik

Játék közben tartsuk lenyomva az R2-t és üssük be: Háromszög, Kör, Négyzet, X, Háromszög, Négyzet.

2000 plasztik

Játék közben tartsuk lenyomva az R2-t és üssük be: Háromszög, Négyzet, Kör, X, Háromszög, X.



Ejtőernyősök

Játék közben tartsuk lenyomva az R2-t és üssük be: Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Háromszög, Háromszög.

Rejtett cucc

Játék közben tartsuk lenyomva az R2-t és üssük be: Négyzet, Háromszög, Bal, Bal, Háromszög, Négyzet.

Új team térkép-zsin

Játék közben tartsuk lenyomva az R2-t és üssük be: Négyzet, Háromszög, Négyzet, Négyzet, X, Kör.

Több cucc a teherautókról

Játék közben tartsuk lenyomva az R2-t és üssük be: Négyzet, Négyzet, Négyzet, Háromszög, Kör, X.

Deus Ex

Cheat menü

Lépjünk a Goals/Notes/Images képernyőre, s ott üssük be: L2, R2, L1, R1, 3xStart. Ezzel egy új címke jelenik meg hasznos opciókkal, mint például God móddal. (Az istenmód az új szintek elején mindig újra kell aktiválni)

Fatal Frame

Befejezés bónuszok

Vigyük végig a játékot, s ezzel olyan opciók nyílnak meg, mint a "Battle Mode", a "Ghost List", a "Sound Test", és speciális lehetőségek, úgymint ruhaválasztás.

Másfajta befejezés

Vigyük végig a játékot (az elejétől a végéig) nightmare nehézségi szinten.

Fejzetválasztás

Vigyük végig a játékot nightmare nehézségi szinten.

Rémálom mód

Vigyük végig a játékot battle módban.

Frequency

Cheat mód

A címképernyőn üssük be: Le, Jobb, Fel, Bal, Bal, Fel, Jobb, Le. Ezek után vihetjük be az alábbi csatlások valamelyikét:

Extra autocatcher

Játék közben üssük be: Bal, Jobb, Jobb, Bal, Fel.

Extra multiplier

Játék közben üssük be: Jobb, Bal, Bal, Jobb, Fel.

Extra bumper

Játék közben üssük be: Jobb, Bal, Jobb, Bal, Fel.

Extra crippler

Játék közben üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Le.

Extra freestyler

Játék közben üssük be: Bal, Jobb, Jobb, Bal, Le.

Extra neutralizer

Játék közben üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel.

LMA Manager 2002

Extra pénz

Névnék írjuk be: "MINTED".

90% tapasztalat

Névnék írjuk be: "AWESOME".

Valamennyi meccs megnyerése

Névnék írjuk be: "RUN OF FORM".

Gyors futás

Névnék írjuk be: "HYPERACTIVE".

Játékosvásárlás

Névnék írjuk be: "FANTASY".

Gyors stadionépítés

Névnék írjuk be: "QUICK DRY".

Gyors gyógyulás

Névnék írjuk be: "HEALING HANDS".

Automatikus taktikaválasztás

Névnék írjuk be: "NO BRAINER".

Vak bíró

Névnék írjuk be: "MUST BE BLIND".

Egész évben napsütés

Névnék írjuk be: "SUN BURN".



Mister Mosquito

Mother Mosquito

A karakterválasztó képernyőn tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: Fel, Jobb, Bal, Le, Négyzet, Négyzet, 3xR1.

■ SPIDER MAN: THE MOVIE

Cheat mód

Lépjünk be a "Specials" menübe, és a cheat opcióval adjuk meg kódunkat: "ARACHNID". Ha jól csináltuk, egy nevetést kell hallanunk. Ezzel az összes normál szintet, FMV-t, és jutalmaképet megnyitjuk. A kód ismételt bevitelével visszaállíthatjuk a normál állapotot.

Különböző kódok

A cheat mód mintájára kell bevinni az alábbi kódokat is:

Pályaválasztás: "IMIARMAS".
Pályalejtetés: "ROMITAS".
Bónusz tréningzintek: "HEADEXPLODY".
Örök háló: "ORGANICWEBBING".
Teljes harckontroll: "KOALA".
Mary Jane választása: "GIRLNEXTDOOR".
The Shocker választása: "HERMANSCHULTZ".
Egy tudós választása: "SERUM".
Egy rendőr választása: "REALHERO".



Captain Stacey választása:

"CAPTAINSTACEY".
Gazfickó (1) választása: "KNUCKLES".
Gazfickó (2) választása: "STICKYRICE".
Gazfickó (3) választása: "THUGSPRUS".
Matrix típusú lámadás: "DODGETHIS".
Goblin stílusú ruha: "FREAKOUT".
Kicsi Spider-man: "SPIDERBYTE".
Nagy fejű és lábú Spider-man: "GOSTOYOUREHEAD".
Nagy fejű ellenfelek: "JOELSPEANUTS".
First person nézet: "UNDERTHEMASK".
Szuper hűtőfolyadék: "CHILLOUT".





Father Mosquito

Vigyük be ■ Mother Mosquito kódot, majd ugyanott (még mindig a karakterválasztás képernyőjén) tartuk lenyomva az L2-t és üssük be: Fel, Jobb, Bal, Le, Négyzet, Négyzet, 3xR2.

2 játékos minijáték

A kettős irányítót használva tartuk lenyomva a Start + Selectet, amikor bekapcsoljuk gépet.

NBA 2K2

Bónusz csapatok

Lépünk be az Options menübe, ott válasszuk a "Gameplay" lehetőséget, majd tartuk lenyomva ■ Balt a D-padon, ugyanakkor a Jobbot a bal analóg karon, és így nyomjunk egy Startot. Ezzel megnyitjuk a "Codes" lehetőséget az Options menüben, ahol írjuk be: "MEGASTARS", mire választhatóvá válik a Sega Sports, a Visual Concepts, és a Team 2K2 az exhibition és a street módokban.

Spy Hunter

Klasszikus Spy Hunter minijáték

Indulásnál válasszunk egy ügynököt, és egy üres helyet, s adjunk meg névnek, hogy "OGSPY". Ha nem hibázzuk el, a név azon nyomban el is tűnik, és beírhatjuk a saját nevünket, majd indíthatjuk a játékot.

Star Wars: Jedi Starfighter

Megfordított irányítás

Írjuk be kódnak: "JARJAR".

Simon képei

Írjuk be kódnak: "SIMON".

Programozói üzenet

Írjuk be kódnak: "MAGGIE".

Star Wars: Racer Revenge

Mesterkód (a többi csaláshoz)

Érjük el a legjobb köreredményt, vagy a leg több KO-t, esetleg a legjobb versenyzőt, s



amikor felírhatjuk magunkat az eredménylistára, "NO TIME" néven jelentkezzünk be. Ezután lesznek aktiválhatók az alábbi csálások.

Hard mód

A mesterkód beadása után tartuk lenyomva a főmenüben az L1 + L2 + R1 + R2 kombinációt, és nyomjunk egy háromszöget.

Az összes pálya

A mesterkód beadása után tartuk lenyomva a főmenüben az L1 + L2 + R1 + R2 kombinációt, és üssük be: Jobb, Bal, Jobb, Bal, Kör, Négyzet, Kör, Négyzet.

Az összes art gallery

A mesterkód beadása után tartuk lenyomva a főmenüben az L1 + L2 + R1 + R2 kombinációt, és üssük be: Jobb, Bal, Jobb, Bal, Kör, Le, X, Fel, Háromszög.

Supercar Street Challenge

Fények a kocsi aljánál

A kocsiválasztásnál szaporán üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, Fel, Le, Bal, Jobb. (Csak északra működik.)



300-zal tépő kocsi

A kocsiválasztásnál szaporán üssük be: Kör, Négyzet, L1, R2, Jobb, Bal, Fel.

Tiger Woods PGA Tour 2002

Justin Leonard választása

Adjuk meg kódnak: "RDRANOEL130".

Solita Lopez választása

Adjuk meg kódnak: "GZEPOL10R".

Melvin "Yosh" Tanigawa választása

Adjuk meg kódnak: "WAWAGINAT07".

World Of Outlaws: Sprint Cars 2002

Az összes versenyő

A career mód képernyőjén névnek adjuk meg: "MITYMASTA".

Az összes pálya

A career mód képernyőjén névnek adjuk meg: "JOEYJOEJOE".

5 millió dollár

A career mód képernyőjén névnek adjuk meg: "CHIMCHIM".

Végso pálya setup

A career mód képernyőjén névnek adjuk meg: "MEGEDERECK".

Conflict Zone

PAL

M

0E3C7DF2 1853E59E
EE8D101E BCBAAD02

Végtelen mennyiségű pénz

0E4E6BFB BCA9982
DEB4C7E 051DBE73
DEB280A 051DBE73

Maximális népszerűség

0E4E6BFB BCA9982
DEB280E FE719B83
DEB4C72 FE719B83

DNA

PAL (német verzió)

M

0E3C7DF2 1853E59E
EE8FE1A BC2D292

Bárhöl menteni

DE474EF2 BFA9C8B0

Örök stamina/energia

DE8175FC B21A9E6B

Nagy ugrások/Gyors futás

DE817582 BC2D9B8D

Revolver + tárhely 1

CE4A0558 BCA9FE85

Géppisztoly + tárhely 2

CE4A055A BCA9FE86

Lángszóró + tárhely 3

CE4A0564 BCA9FE87

Vascsó + tárhely 4

CE4A0566 BCA9FE88

Kard + tárhely 5

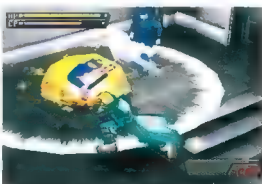
CE4A0560 BCA9FE89

Poroltó + tárhely 6

CE4A0562 BCA9FE8A

Gránát + tárhely 7

CE4A056C BCA9FE8B



Kézifegyver + tárhely 8

CE4A056E BCA9FE84

Páncéllököl + tárhely 9

CE4A0568 BCA9FE8E

Shuriken + tárhely 10

CE4A056A BCA9FE8D

Rengeteg bio-chip

DE4A048E 20C59B83

DE4A048A 20BFFF98
DE4A0496 20BFFF9A
DE4A0492 20C1FF9C
DE4A049E 20C3FF9E
DE4A049A BCA9FA0

Ecco The Dolphin

PAL **NTSC**
M
OE3C7DF2 1853E59E OE3C7DF2 1853E59E
EE8ED896 BCE161AA EE8ED896 BCE19552

A szintek megnyitása/foci

DEB69D4E BBA89A82 DEB6604E BBA89A82
DEB69D4A BBA89A82 DEB6604A BCA99B82
DEB69D56 BBA89A82

Giants Citizen Kabuto

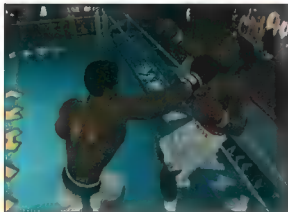
PAL **NTSC**
M
OE3C7DF2 1853E59E EC903828 1434107C
EE8530FE BCC0A62

Sérthetlenség

DEAE8336 BCA99B86 4CA7E780 1456E7A6

Knockout Kings 2002

PAL **NTSC**
M
OE3C7DF2 1853E59E OE3C7DF2 1853E59E
EE829102 BCA99C80 EE8B7E3A BCCA4112



Végtelen creation pont

FE8E62CE BCA99B82 FE8E644E BCA99B4B
FEABA39A BCA99B4B
Az örökélet (P1) kóddal együtt használando.

Örökélet a P1-nek

FE8E747B BCA99B85 FE8E6EFB BCA99B85
A végtelen creation pont kóddal együtt használando.

Örökélet a P2-nek

FE8E747B BCA99B85 FE8E6EFB BCA99B86

Örökélet a P1 és P2-nek

FE8E747B BCA99B85 FE8E6EFB BCA99B87

Kevés energia a P1-nek

FE8E747B BCA99B86 FE8E6EF9 BCA99B85
A kevés energia (P2) kóddal együtt használando.

Kevés energia a P2-nek

FE8E747B BCA99B85 FE8E6EF9 BCA99B86
A kevés energia (P1) kóddal együtt használando.

Kevés energia P1 és P2-nek

FE8E747B BCA99B87 FE8E6EF9 BCA99B87
A nagy kreált karakter kóddal együtt használando.

Nagydarab kreált karakter

CE8E62EA BCA99B83 CE8E646A BCA99B83
A kevés energia (P1 és P2) kóddal együtt használando.

Masszív kreált karakter

CE8E62EA BCA99B87 CE8E646A BCA99B8F
A nehézsúlyú kreált karakter kóddal együtt használando.

Nehézsúlyú kreált karakter

CE8E62FA BCA99CAF CE8E647A BCA99CAF
A masszív kreált karakter kóddal együtt használando.

Nagyon súlyos karakter

CE8E62FA BCA9A083 CE8E647A BCA99C13

Ütésekre dagadó fejek

CE97D96E BCA99B84 DE97DC86 BCA99B84
DE97DC8E BCA99B84

Nagy kezek

CE97D96A BCA99B84 DE97DC82 BCA99B84

Ütésnél megnyúló kezek

CE97D972 BCA99B84 DE97DC8A BCA99B84

Turbó mód

CE97D97E BCA99B84 DE97DC96 BCA99B84

Láthatatlan testek

CE97D97A BCA99B84 DE97DC92 BCA99B84

Óriás boxolók

CE97D906 BCA99B84 DE97DC9E BCA99B84

Törpe boxolók

CE97D902 BCA99B84 DE97DC9A BCA99B84

R1-gyel teleportálás

CE97D90A BCA99B84 DE97DCA6 BCA99B84

Tág mód

CE97D916 BCA99B84 DE97DCAE BCA99B84

Az erőnlét nem töltődik

DE889CA3 BF899B8B DE8898A6 BF899B8B
DE889CA3 BCA99B83

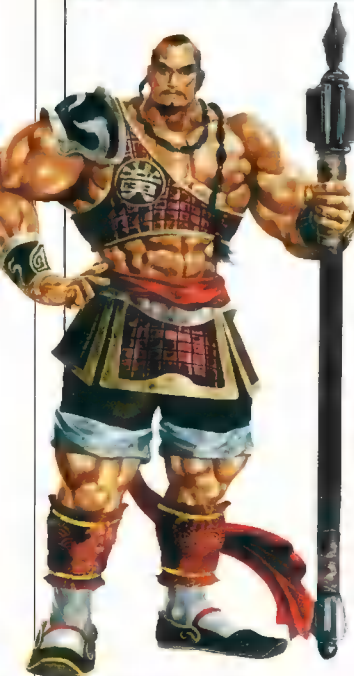
Mad Maestro

PAL **NTSC**
M
OE3C7DF2 1853E59E OE3C7DF2 1853E59E
EE8D9C0E BCA99C80 EE8D8716 BCB978D2

Bravo - 100 %

CEB3D49A BCA99B7E CEB4238A BCA99B7E

■ DYNASTY WARRIORS III



PAL **NTSC**
M
OE3C7DF2 1853E59E OE3C7DF2 1645E8B3
EE8466B2 BCA99C80 0C0C4C1F F88C8A6B

Az összes mozi megnyitva

DEACE39A BBA89A82 3C298F53 F8BFFFFF

Opening edit opció (az options menüben)

CEACE398 BCA99A82 2C298F51 F8FCFFFF

Az összes karakter

DEACECF2 BDAAC84 3C298F2B F9FDFDF1
DEACE3FE BDAAC84 3C298F2F F9FDFDF1
DEACE3FA BDAAC84 3C298F33 F9FDFDF1
DEACE386 BDAAC84 3C298F37 F9FDFDF1
DEACE382 BDAAC84 3C298F3B F9FDFDF1
DEACE38E BDAAC84 3C298F3F F9FDFDF1
DEACE38A BDAAC84 3C298F43 F9FDFDF1
DEACE396 BDAAC84 3C298F47 F9FDFDF1
DEACE392 BDAAC84 3C298F4B F9FDFDF1
DEACE39E BDAAC84 1C298F4F F8FCFEF1
(A kód bevitelét követően menteni kell egy állást.)

Az összes szint

DEACEC3E BBA89A82 3C298FEF FFFFFFFF
DEACEC3A BBA89A82 3C298FF3 FFFFFFFF
DEACECC6 BBA89A82 3C298FF7 FFFFFFFF
DEACECC2 BBA89A82 3C298FFB FFFFFFFF
DEACECC8 BBA89A82 3C298FFF FFFFFFFF
DEACECCA BBA89A82 3C298F03 FFFFFFFF
DEACECD6 BBA89A82 3C298F07 FFFFFFFF
DEACECD2 BBA89A82 3C298F0B FFFFFFFF
DEACECD8 BBA89A82 3C298F0F FFFFFFFF
DEACECDA BBA89A82 3C298F13 FFFFFFFF
DEACECE6 BBA89A82 3C298F17 FFFFFFFF
DEACECE2 BBA89A82 3C298F1B FFFFFFFF
DEACECEE BBA89A82 3C298F1F FFFFFFFF
DEACECEA BBA89A82 3C298F23 FFFFFFFF
DEACECF6 BBA89A82 3C298F27 FFFFFFFF
(A kód bevitelét követően menteni kell egy állást.)



Cool - 100 %
CEB3D4A6 BCA99BE7 CEB42396 BCA99BE7

Cool - 0%
CEB3D4A6 BCA99BE7 CEB42396 BCA99BE7

Bad - 0%
CEB3D4A2 BCA99BE7 CEB42392 BCA99BE7

Baaaad - 0%
CEB3D4AE BCA99BE7 CEB4239E BCA99BE7

Az összes bónuszjáték nyitva

CEAB6BE2 BCA99BE7 DEABC2E6 BCA99BE7
CEAB6BEE BCA99BE7 DEABC2E2 BCA99BE7
CEAB6BEA BCA99BE7 DEABC2EE BCA99BE7
CEAB6BF6 BCA99BE7 DEABC2EA BCA99BE7
CEAB6BF2 BCA99BE7 DEABC2F6 BCA99BE7
CEAB6AFE BCA99BE7 DEABC2F2 BCA99BE7
CEAB6AFA BCA99BE7 DEABC1FE BCA99BE7
CEAB6A86 BCA99BE7 DEABC1FA BCA99BE7
CEAB6A82 BCA99BE7 DEABC186 BCA99BE7
CEAB6BE6 BCA99BE7 DEABC182 BCA99BE7

Midnight Club Street Racing

PAL NTSC
M
ECC0210C 1456E60A ECC00300 1456E60A

A német verzióban:
0E3C7DF2 1853E59E
EE8EFC22 BCA99C80

Nincs sérülés
4CBBC12C 1456B00C

Az összes kocsit az arcade módban
1CBBC258 61DFB00C 1CBBA598 61DFB00C
1CBBC25C 61DFB00C 1CBBA59C 61DFB00C

A német verzióban:
DE92A92E BBA89A82
DE92A92A BBA89A82

Az összes kocsit a career módban
1CBBC2A8 61DFB00C 1CBBA598 61DFB00C
1CBBC2AC 61DFB00C 1CBBC2B0 61DFB00C
1CBBC2B4 61DFB00C 1CBBC2B8 61DFB00C

A német verzióban:
DE9296FE BBA89A82
DE9296FA BBA89A82
DE929686 BBA89A82
DE929682 BBA89A82

Az összes head to head verseny New Yorkban
1CBBC264 61DFB00C

A német verzióban:
DE92A932 BBA89A82

Az összes head to head verseny Londonban
1CBBC268 61DFB00C

A német verzióban:
DE92A93E BBA89A82

Peter Pan Legend of Neverland

PAL
M
0E3C7DF2 1853E59E
EE8C868E BCA99C80

Örökélet
CE9708A0 BCA9DC51

Örök életelő
CE9708A4 BCA9DB23

99 kristály
CE983002 BCA99B83

99 tündérpallak
FE983072 BCA99BE6
CE983076 BCA9C292

99 kulcs
CE983022 BCA99BE6

Az összes kincs
CE983072 BCA99A82
CE98301C BCA99A73

Minden szint megnyitva
CE98A886 BCA99A82

8 kés mindig nálunk van
DE9706EE BCA99B83

Resident Evil Survivor 2

PAL
M
0E3C7DF2 1853E59E
EE917822 BCA99C80

Örök Magnumlőszer
F43E27C BCA99BE6

Örök géppisztolylőszer
DE43E27E BCA99BA4

Több életelő
DEA47D66 BCA90C51

Örök folytatási lehetőség
CE450F28 BCA99A83

Shadow Hearts

PAL NTSC
M
0E3C7DF2 1853E59E 0E3C7DF2 1645EBB3
EEBCFCFE BCA99C80 0C26AC2F F89D313F



MR. MOSQUITO

PAL NTSC
M
0E3C7DF2 1853E59E 0E3C7DF2 1853E59E
EE884F82 BCA99C80 EE886932 BCB95112

Örökélet
FEA4D372 BCA99BA8

Teli szívek
FEA4D37E BCA99B97 CEA56CF2 BCA99BA8

Maximális szívszám
CEA58006 BCA9C292 CEA563FE BCA99B97

Minimális stressz-szint
CEA67EF6 BCA99B83

Gyors vészszívás
CEA4D31C BCA9EAF2 CEA5639C BCA9DD83

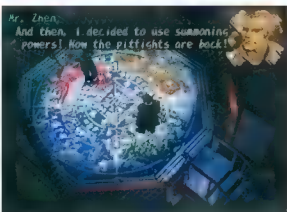
Az összes szín/karakter megnyitása
CEA5B156 BCA99A82 CEA642D6 BCA99A82

Az összes extra vértartály
FEA5B00E BCA99B93 CEA6408E BCA99B93

FEA5B0CA BCA99B93
CEA5B014 BCA9DB23
CEA5B010 BCA9DB23
CEA5B01C BCA9DB23
CEA5B018 BCA9DB23
CEA5B024 BCA9DB23
CEA5B020 BCA9DB23



PLAYSTATION 2 ACTION REPLAY 2 I GAMESHARK KODOK



Rengeteg pénz

DE8EFE86 BC413102 3C072ED7 F814487F

Az összes lélek

CE8EFDCC BCA99C84 2C072F9D F8FCDFD1
CE8EFDCE BDA99C84 3C072F9F F9FDFD01
DE8EFDCA BDA99C84 3C072FA3 F9FDFD01
DE8EFDDB BDA99C84 3C072FA7 F9FDFD01
F8EFD0D2 BCA99B84 1C072FAB F8FCFEF1

Örök/Max HP - Yuri

CE8EFC04 BCA99E6A 2C073055 F8FCBBD7
CE8EFC1E BCA99E6A 2C07306F F8FCBBD7

Örök/Max MP - Yuri

CE8EFC06 BCA99E6A 2C073057 F8FCBBD7
CE8EFC18 BCA99E6A 2C073071 F8FCBBD7

Örök/Max SP - Yuri

CE8EFC00 BCA99E6A 2C073059 F8FCBBD7
CE8EFC1A BCA99E6A 2C073073 F8FCBBD7

Gyors szintugrás - Yuri

DE8EFC02 C19E7B82 3C07305B 85F19EFF

Örök/Max HP - Alice

CE8EFC04 BCA99E6A 2C0730A5 F8FCBBD7
CE8EFC0E BCA99E6A 2C0730BF F8FCBBD7

Örök/Max MP - Alice

CE8EFC06 BCA99E6A 2C0730A7 F8FCBBD7
CE8EFC08 BCA99E6A 2C0730C1 F8FCBBD7

Örök/Max SP - Alice

CE8EFC00 BCA99E6A 2C0730A9 F8FCBBD7
CE8EFC0A BCA99E6A 2C0730C3 F8FCBBD7

Gyors szintugrás - Alice

DE8EFC02 C19E7B82 3C0730AB 85F19EFF

Örök/Max HP - Zhuzhen

CE8EFC3A BCA99E6A 2C0731F5 F8FCBBD7
CE8EFC3E BCA99E6A 2C07310F F8FCBBD7

Örök/Max MP - Zhuzhen

CE8EFC3A BCA99E6A 2C0731F7 F8FCBBD7
CE8EFC3E BCA99E6A 2C073111 F8FCBBD7

Örök/Max SP - Zhuzhen

CE8EFC3A BCA99E6A 2C0731F9 F8FCBBD7
CE8EFC3E BCA99E6A 2C073113 F8FCBBD7

Gyors szintugrás - Zhuzhen

DE8EFC3A C19E7B82 3C0731FB 85F19EFF

Örök/Max HP - Margarete

CE8EFC37 BCA99E6A 2C073145 F8FCBBD7
CE8EFC3E BCA99E6A 2C07315F F8FCBBD7

Örök/Max MP - Margarete

CE8EFC37 BCA99E6A 2C073147 F8FCBBD7
CE8EFC3E BCA99E6A 2C073161 F8FCBBD7

Örök/Max SP - Margarete

CE8EFC37 BCA99E6A 2C073149 F8FCBBD7
CE8EFC3A BCA99E6A 2C073163 F8FCBBD7

Gyors szintugrás - Margarete

DE8EFC37 C19E7B82 3C07314B 85F19EFF

Örök/Max HP - Kieth

CE8EFC34 BCA99E6A 2C073195 F8FCBBD7
CE8EFC3D BCA99E6A 2C0731AF F8FCBBD7

Örök/Max MP - Kieth

CE8EFC36 BCA99E6A 2C073197 F8FCBBD7
CE8EFC3D BCA99E6A 2C0731B1 F8FCBBD7

Örök/Max SP - Kieth

CE8EFC3D BCA99E6A 2C073199 F8FCBBD7
CE8EFC3D BCA99E6A 2C0731B3 F8FCBBD7

Gyors szintugrás - Kieth

DE8EFC32 C19E7B82 3C07319B 85F19EFF

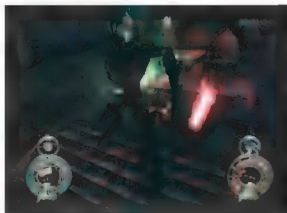
Shadow Man 2nd Coming

PAL

M

0E3C7DF2 1853E59E 0E3C7DF2 1853E59E
E8B1D546 BCA99C80 E8B1C256 BCC80902

NTSC



Sérthetlenség

DE8E8E76 BCA99B83 DE8E3EEE BF899B8B
DE8E3EEA BCA99B83

Debug adatok

DE9357EA BCA99B84

Star Wars Racer Revenge

PAL

M

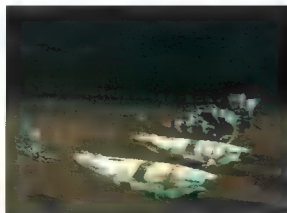
0E3C7DF2 1853E59E 0E3C7DF2 1853E59E
E9B5D76 BCA99C80 E9AF17C6 BDCDAE32

Az ifjú Anakin

DE8E329E BCA99B84 CE5D3F5E BCA99B84

Clegg Holdfast

DE8E32A6 BCA99B84 CE5D3F66 BCA99B84



Gasgano

DE8E32B6 BCA99B84 CE5D3F76 BCA99B84

Mars Guo

DE8E32B2 BCA99B84 CE5D3F72 BCA99B84

Mawhonic

DE8E32B6 BCA99B84 CE5D3F7E BCA99B84

Sebulba (Episode 1)

DE8E32A4 BCA99B84 CE5D3F0A BCA99B84

Wan Sandage

DE8E3252 BCA99B84 CE5D3F12 BCA99B84

Scorch Zanales

DE8E3252 BCA99B84 CE5D3F1E BCA99B84

Sebulba

DE8E325A BCA99B84 CE5D3F1A BCA99B84

Darth Maul

DE8E326E BCA99B84 CE5D3F2E BCA99B84

Knire Dark

DE8E326A BCA99B84 CE5D3F2A BCA99B84

Kraid Nemmeso

DE8E3276 BCA99B84 CE5D3F36 BCA99B84

Tzidik Wrantojo

DE8E3272 BCA99B84 CE5D3F32 BCA99B84

Watto

DE8E327E BCA99B84 CE5D3F3E BCA99B84

Darth Vader

DE8E327A BCA99B84 CE5D3F3A BCA99B84

Az összes pálya/képgaléria

DE8E3206 BCA99A82

WTA Tour Tennis



PAL

M

0E3C7DF2 1853E59E E8E8F296 BCA99C80

P1 - 1 pontra a győzelemtől

CEBC6BFA BCA99B87

A P1 sosem szerez pontot

CEBC6BFA BCA99B83

P2 - 1 pontra a győzelemtől

CEBC6B66 BCA99B87

A P2 sosem szerez pontot

CEBC6B66 BCA99B83

P1 tenisz-szörnyeteg

DEB196FE FCC99B83 DE4C12FE FCC99B83

XBOX CHEATER

RalliSport Challenge

Citroen Xsara Kit

Erjünk el első helyezésre ■ Mediterranean Rallyn.

Nissan Micra

Erjünk el első helyezésre ■ Pro Rally kupán.

Profi kocsi

Gyűjtsünk össze több mint 12000 pontot a career módban, s ezzel elérhetővé válnak ■ következő autók: Saab 9-3 T16 4x4, Opel Astra T16 4x4, Ford Focus Rallycross, Citroen Xsara Rallycross, Mitsubishi Lancer EVO 65, Subaru Impreza Hill Climb, Lancia Delta Integrale, és Nissan Skyline.



Klasszikus autók

Gyűjtsünk össze több mint 40000 pontot a career módban, s ezzel elérhetővé válnak ■ következő autók: Metro ER4, Peugeot 205 T16, Audi Quattro S1, és Lancia Delta S4.

Unlimited kocsi

Gyűjtsünk össze több mint 70000 pontot ■ career módban, s ezzel elérhetővé válnak a következő autók: Peugeot 405 T16 Hill Climb, Audi Quattro S1 Hill Climb, Suzuki Grand Vitara PP Special, és Toyota Tacoma Hill Climb.

Star Wars: Obi-Wan

Pályaválasztás

A főmenüből a „new game” opcióval indítunk új játékokat, majd a játékalás nevének azt adjuk meg, hogy „GREYTHERAT”. Ezzel minden szint, beleértve a bónuszszinteket is megnyitjuk. Vagy azt adjuk meg névnek, hogy „M1A2U3L4I7”, amivel Darth Maulig nyitjuk meg valamennyi pályát.



Battle Royal küldetés

Végezzünk Darth Maulal a 25. pályán.

Extra versum mód karakterek

A játék közben a jedi arénában legyőzött karakterek mind választhatóvá válnak a versum módban.

GAME BOY ADVANCE CHEATER

Advance Wars

Olaj megszerzése

Nyerjük meg a Campaign módot, és vásároljuk meg Olafot Hachitól 50 tallérért.

Nell megszerzése

Erjünk el S fokozatot az Advance Campaign-ban, majd vásároljuk meg Nellit 80 tallérért.

Komolyabb nehézségi szint

Egyszerűen tartjuk nyomva ■ Selectet miközben elindítjuk a campaign módot. Az ellenfelek keményebbek lesznek, viszont több pénzt nyerhetünk mindegyik csatában.

Titkos küldetés

A „Rivals” küldetés megnyitásához Samit válasszuk CO-nak ■ „Captain Drake”, „Naval Clash”, „Wings of Victory”, és ■ „Battle Mystery” küldetésekhez.

Extra CO-k

Miután végimentünk ■ campaign módon, nehezebb fokozaton foghatunk neki újra, valamint újabb CO-k közül válogathatunk az alábbiak szerint: Kanbei: automatikusan megkapjuk őt Drake: válasszuk Andy-t a „Captain Drake”, a „Naval Clash”, a „Wings of Victory”, és a „Battle Mystery” küldetésekhez. Grit: válasszuk Maxet a „Max Strikes” küldetéshez. Sonja: nyerjük meg valamennyi VS Sonja küldetést.

Eagle: nyerjük meg ■ „Rivals” küldetést.

Sturm: szerezzük meg valamennyi CO-t!

ATLANTIS THE LOST EMPIRE

Pályakódok

2. szint
 3. szint
 4. szint
 5. szint
 6. szint
- Befejezés

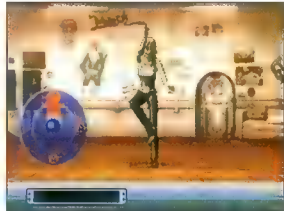
- BMQDNJPS
BRZS2GYD
BVMJFYLG
B7JHPMHC
C6XLUNF
COCNQIY



Britney's Dance Beat

Cheat mód

Kódnak adjuk meg: „HMNFK” vagy „NXRFP” és ezzel megnyitjuk valamennyi szint és bónusz.



Croc

Pályakódok

2. SRHPBDFHC
3. SSHPBDFHFD
4. STHPBDFHFF
5. NLHPBDFHKN
6. NJHPBDFHKG
7. NDHPBDFHKS
8. NFHPBDFHKT
9. JBHPBDFHPQ
10. JLPBDFH
11. MJHPBDFHPP
12. JKHHPBDFHPP
13. JKHHPBDFHPT
14. DQHPBDFHDT
15. DCHPBFDFHTR
16. DJHPBDFHTR
17. DSHPBCDHTB
18. TGHHPBCDHON
19. TBHPBCDHOS
20. THHPBCDHOP
21. TCHPBCDHOT
22. TJHPBCDHL
23. TFPBCDHDJ
24. PQHPBCDHDJ

Cruis'n Velocity

Pályakódok

1. HLDRTSN
2. HLDNSNT
3. HLDNRLN
4. HLDHVG

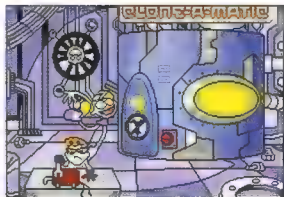
Dexter's Laboratory: Deester Strikes!

Extra élet

Kódnak adjuk meg: „LRRR LLLL RLLL RLLL”.

Extra munició

Kódnak adjuk meg: „LRRR LRRR LLLL RLLL”.



Gyorsabb mozgás

Kódnak adjuk meg: "LRRR RLRL RLRL LRLR".

Kevesebb sérülés

Kódnak adjuk meg: "LRRR RLRL RLRL LRLR".

Magasabb ugrások

Kódnak adjuk meg: "LRRR RRRR LLRL LLRL".

Gyorsabb ellenfelek

Kódnak adjuk meg: "LRRR RLRL LLRL RLRL".

Lassabb ellenfelek

Kódnak adjuk meg: "LRRR RLRL LLRL RLRL".

Erősebb ellenfelek

Kódnak adjuk meg: "LRRR RLRL LLRL LLRL".

Megfordított irányítás

Kódnak adjuk meg: "LRRR RRRR LLRL RLRL".

F-Zero: Maximum Velocity

Password képernyő

A grand prix módban, a járműválasztás képernyőjén üssük be: L, R, Start, R, L, Select.

Jel Vermilion kocsi

A névválasztásnál a "YAZZO JR." Névvél jelentkezünk be, majd a password képernyőn írjuk be kódnak: "2-8+c8T2YQ30".



Konami Collector's Series

Advanced felbontás a Froggerben

A Frogger címkepernyőjén üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, B, A, Start.

Advanced felbontás a Gyrussban

A Frogger címkepernyőjén üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, B, A, Start.

Extra életet a Rush N' Attackban

A Rush N' Attack címkepernyőjén üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, B, A, Start.

Advanced felbontás a Scramble-ben

A Scramble címkepernyőjén üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, B, A, Start.

Bónuszszint a Time Pilotban

A Time Pilot címkepernyőjén üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, B, A, Start. Ezzel egy időszaki színhely is megjelenik a játékban.

Bónuszharcosok a Yie-Ar Kung Fuban

A Yie-Ar Kung Fu címkepernyőjén üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, B, A, Start. Az új harcosok egy egyjátékos menüt után jelennek meg, vagy azonnal választhatók a versus módban.

No Rules



1. főellenség
2. pálya
3. pálya
3. főellenség
4. pálya
4. főellenség

13TYNLP18J34
DPTYNLP17ZM1
PPTDDLS18J26
NKTDLLS18J24
K7RFNLKH8J39
JTRFNLKH8J39
TFQFNL9H8J2R

Scorpion King: Sword of Osiris

Az összes pálya

Kódnak adjuk meg: Kék, Zöld, Zöld, Kék.

Cassandra választása

Kódnak állítsuk be a következő képmásokat: Mathayus, Menmon, Isis, Mathayus.

Wolfenstein 3D

Istenmód

Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L + R-t, és üssük be: A, B, A, 5x4. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Az összes fegyver, kulcsok, lőszer, és energia

Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L + R-t, és üssük be: A, B, A, 5x4. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.



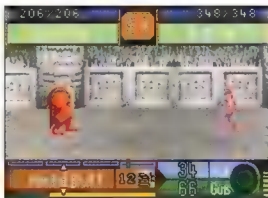
Pályalapítetles

Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L + R-t, és üssük be: A, B, A, A, 3x8, A. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

MONSTER RANCHER ADVANCE

Különböző szörnyek

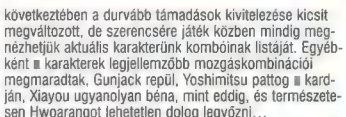
Menjünk a szentélybe, – figyelve a kis- és nagybetűkre – az alábbi kódok beírásával aktiválhatjuk a titkos szörnyeket:
"Rika" – Ace, "Justice" – Moon Light, "Ninja" – egy igen erős antlan, "Flighty" – egy arrowhead kemény páncéllal és sötét aurával, "Torbile" – Silverface, "Cyber" – Stalgunner, "Zompe" – Clocker, "TK" – Crab Zoom, "KEEPSLY" – Crono, "POWER!!" – Cyclops, "Word" – Diablos, "Infinite" – Diva, "Willi" – Dj Mogi, "Killer" – Dogmar, "enter pal" – egy sárkány, "Sproy" – egy sárkány, "Kavrea" – Magmaheart, "Juno" – Quillepre, "Football" –



Fankung, "Strange" – Piyokkung, "99%POW" – egy durahan, "Paladin" – HolyKnight, "Avenger" – Selven, "PAI" – egy golem, "TopStats" – Tyrant, "Luminous" – Naskar, "Crystal" – Crystallia, "MAE" – egy joker, "Project0" – egy hangos joker sötét aurával, "Angel" – Gespenst, "MEGADETH" – Skull Gold, "Redbull" – Lava Blood, "SEAINSUN" – Lesione, "Homer" – Madderie, "ryu" – Metal Octy, "Polar" – Mew, "miss" – egy mocchi, "Most" – fehér mocchi, "Rouge" – Soft Pink, "Pabs" – White Moch, "Jackson" – Thrille, "Citrus" – Momo, "Santa" – Momorin, "LIKETE" – Naga, "Sausage" – Vienna, "Snow" – Yuppee, "Geni" – Peng Mocchi, "Ultra" – Altima, "Nature" – Nymph, "RMN_6" – Plassie, "Ryu" – egy psiroller páncéllal, "Shark" – egy psiroller sötét aurával, "OABSTABS" – Saga, "Tesca" – Suez, "jeds" – egy tiger, "Lion" – egy tiger elektro-mos védelemmel, "Leaf" – Remus, "Papap" – Kamui, "98%SPED" – Zan, "Alien" – Ibuki, "Predator" – Setsuna, "KEEPSLY" – Chrono, "Luxury" – Glarlie



KÉZI-TUSA

KIADÓ/FEJLESZTŐ NAMCO

Az is igen sajnálatos, hogy mindössze egyetlen rejtett karakter van, ráadásul a Tekkenekre mindig is jellemző minijátékokat is mellőzték – pedig egy Tekken Bowling szerintem simán elfért volna még a kártyán.

A Mortal Kombat Advance csúfos kudarcra (márciusi számbunkban 35%-kal jutalmaztuk) után ószintén szólva, tartottam a Tekken Advance-tól, azonban most szerencsénk volt. A Namco-nál ugyanis úgy tudtak átirni egy PSX-es játékot az annál azért sokkal szerényebb képességű GBA-ra, hogy a harcendzser élvezetességét teljes mértékben sikerült átmenteni. Amennyiben egy haverod azt is rá tudsz beszélni a beruházásra, akkor kötelező jelleggel a játék, de ha csak egyedül nyomnál, akkor már megfontolatlant igényel a dolog. Ha viszont kicsit is szeretted a Tekkeneket, akkor nem érdemes habozni.



Man Zero

ben megismerkedtem a T. rege-
csak én vagyok az eljutni a
minem, aminek az a különle-
gesége, hogy nem a kék
Mama Mant hangja benne
nyilván, mert kell leválasz-
nunk, mert könnyű a jól
Zoro, azaz az árnyékunk a
vár, és már feltűnik a kék a
nyugható és a kék — ez ner-
szé kisse a
fékmenet

Microscopic Microfilm

Azt hiszem, a cím mindent
elmond. Mario K...
klónhoz... ter-
mészetesen a...



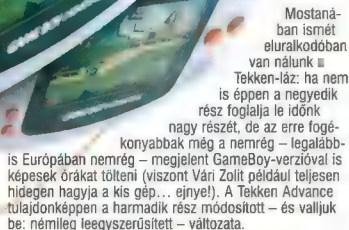
rajzfilmek két kategóriába sorolhatók: az animációs és a stop motion. Utolsónak tizenkét filmről, az animációs filmekről pedig harminckét filmről beszélhetünk. A Rajzfilm évtizedek a filmfajta, vagyis a film Arnold. Ez természetesen többféle technikával készült, és lesz többféle közönség is.

Manic Miner

64-e



okások
sokra
és az
júk
amik a
új
no



Verekedő játékokból eddig sem volt hiány GBA-n, de azok vagy nem jelentek meg Európában, vagy nem sikerült elkészíteni őket – az egyetlen ilyen program, amiről írtam, a Mortal Kombat Advance volt, de az is pusztán azért került be az újságba, hogy megvedjék tőle titeket. A legnagyobb változást az eredetileg képest az új letöltési mód jelentette: a játékok sokkal 20-szögletű, mint volt. A hátterek megoldása (nem – minőségére vagy a látványosságra gondolunk) leginkább a Tekken Tag Tournament, az is találok hozzá, kioldozott áll-3D hátterrel, azaz tulajdonképpen egy „fogó” padlón harcolnak. Az utócsok elől persze ki lehet tenni, tehát a küzdelmet nem csak oldalról szemlélhetjük. Egyenként a hátterek elég közepesek lehet: ha van is néhány igen látványos helyszín, leggyakrabban azért elég kopor. Ezzel szemben a karakterek fantasztikusak, mindegyikük ugyanolyan modularitással rendelkezik, és ugyanolyan ruhában van, mint ahogy azt már PSX-en meg szoktuk látni. Mozdulataik rengeteg animációs fázisból tevődnek össze, ilyen téren a játék szinte semmit sem romlott – elképzelhető, hogy a tehetséges és szorgalmas fejlesztőcsapatok nemnyit tudnak kihozni a kis gépből. A karakterek arcképei (ezek – töltögetés alatt tűnnek fel) is kiváló minőségűek lehetnek, meg nem mondja senki, hogy ezek „csak” GameBoysra fizmiszák. A zenét szintén csak dicsérni lehet: jó sok szám kapott helyet a kártyán, és szokatlanul tisztán, recsegés nélkül szólnak – ráadásul a gép még néhányszor meg is szólal.

Természelesen a játékmenet sem úszhatta meg változások nélkül, köszönhetően annak, hogy a GBA-n nincs annyi gomb, mint egy PSX-konzolra – a négygombos irányítást át kellett dolgozni. Az egyik gombbal rugáztunk, a másikkal üthetünk, a jobb flipperrel pedig dobhatunk (ez persze sokszor nem tényleges átdobást jelent, hanem valamilyen extra támadást, például fojtást). Ennek



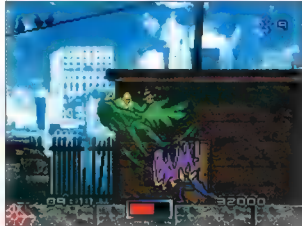
SPIDER-MAN: THE MOVIE

KICSIBEN NAGYOBBAT ÜT...

KIADO ACTIVISION PS2 PC DIGITAL ECLIPSE

Márciusi számunkban bemutattuk az első pókemberes játékot, ami GameBoyra jelent meg, most pedig a film premierjére megérkezett az azt feldolgozó program is. A The Movie alcímű viselő játék azonban nem kevés dologban különbözik a pár oldalal korábban bemutatott PS2-es verziótól – kezdve például azzal, hogy a film sztorijához nem sok köze van.

Itt a mi kis potrohos barátunk már teljes menetfelszereléssel kezd, képességeinek teljes tárházával felruházva. A játék stílusa teljesen megegyezik a Mysterio's Menace-ével: Spidermant oldalról láthatjuk, így kell bejárniuk vele a legkülönfélébb épületeket, összesen tizenkettőt. A célok szerencsére nem merülnek ki abban, hogy el kell érniük a kijáratot: a lehető legkülönfélébb módokon kell megütni a Vulture, Shocker és Green Goblin fendorlatos terveit. Például ki kell szabadítaniuk



néhány túszt, vagy fel kell robbantanuk, pár gyilkos gázzal teli hordót – egyszer az is előfordul, hogy egy összedőlő irodaházból kell menekülnünk. A szabadban játszódó pályákon igen hasznos modult – lengedezés – csakúgy, mint a nagyobb konzolokra készülő változatokban, itt is rengeteget fogunk „tarzanozni”. Egy másik hasznos modult a felrántás: a gömbtetejű lámpaoszlopokra ezzel kapaszkodhatunk fel, majd szinte kilőhetjük magunkat – levegőbe, hálá a centrifugális erőnek. A gonoszterveket messziről a hálókkel szedhetjük le (ezt több különféle speciális hatással ruházzuk fel), közelről pedig ökleinkkel tárníthatjuk meg őket kesztyűbe dudálni. A program egyik érdekessége, hogy a pályák meghatározott pontjait lefényképezhetjük – ha minden pontot lekaptunk egy pályán, a filmből nyerhetünk meg képkockákat.



A Spider-Man grafikája meglehetősen furcsa, képregényszerű, az ütésváltásokat például „Pow”, „Thwap” és egyéb feliratok kísérik. A fejlesztők szerint erre azért volt szükség, mert a Mysterio's Menace látványvilága realisztikus volt, és nem akartak egy ugyanolyan játékot készíteni. Bónuszként néha teljesen 3D-s lengedező pályarészeket is várnak ránk, ezek egész pofások lettek. Mindent összevetve, a GBA-s verzió szerintem jobb lett – persze a gép képességeihez mérten – mint a nagyobb gépekre készült változat.

GRAFIKA 86 %
HANG 73 %
ÉRTÉK 86 %

Z.O.E. THE FIST OF MARS

MINDENBŐL KAPUNK EGY KICSIT -DUMÁBÓL PEDIG SOKAT

KIADO KONAMI PS2 PC KCEJ

Tavaly októberi számunkban teszteltük a Zone of the Enders PS2-es verzióját, és már akkor megemlítettük, hogy készül a folytatás GBA-ra. Mint most kiderült, ez nem annyira folytatás, mint inkább egy ugyanabban a világban játszódó stratégiai játék.

Főszereplőnk Cage, egy fiatal srác, aki a Bonaparte III. urhőjén teljesített szolgálatot. Amikor a hajót megtámadja egy titokzatos űrmaszák, csak úgy menekül meg, hogy beleugrik egy Orbital Frame (azaz egy mech) belsejébe, egy furcsán viselkedő lánykával együtt. Miután meg szabadultunk a Bonaparte végététől, sikeresen landolunk a Mars felszínén – azaz a kis szépségéből, hogy a hatóságok minket tartanak felelősnek a merényletért, terroristának hisznek minket. Már éppen elrendelnék a kivégzésünket, amikor feltűnik legjobb haverunk, Ares (ő egy

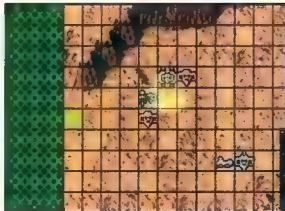
mentőkabinnal tudott elmenekülni a Bonaparte-ról) – néhány igazi terroristával együtt, és megmenekenek minket. Innen indul igazán a játék, ugyanis kiderül, hogy a terroristák igazából szabadságharcosok, a rendőrök pedig velejükig korruptak, gonoszak és aljasok.

A játék két részből áll: a küldetések között rendkívül hosszú párbeszédkeket nézhetünk végig, maguk a küldetések pedig leginkább egy egyszerűsített Advance Warsra hasonlítanak, némi Ring of Red (PS2) beütéssel. Az utóbbiak egy négyzethálos terepen zajlanak, itt mozgatjuk robotjainkat. Amikor támadunk, akkor néhány másodperc áll rendelkezésünkre ahhoz, hogy a célkeresztet az ellenfélre vigyük – a célkereszt mérete, illetve a rendelkezésünkre álló idő a statisztikáinktól függ, valamint mi is beállítjuk, hogy a célzást, vagy a sebést preferál-



juk inkább. Ha minket támadnak meg, akkor az lesz a feladatunk, hogy elkerüljük az ellenfeleket, nem szabad hagyni, hogy befogjon minket.

A játék egész jó lenne, ha nem lenne benne az elképesztő mennyiségű szöveg. Ugyan találkozunk olyan véleményekkel, melyek szerint ez jó dolog – én nem így látom: a dumák unalmasak, és több mint órányi van belőlük: az igazi játékra alig jut idő. Ettől eltekintve azonban mindenben van, akinek az Advance Wars túl bonyolult volt, azok itt bátran próbálkozhatnak.



GRAFIKA 81 %
HANG 89 %
ÉRTÉK 82 %

SONIC ADVANCE

SZÓ SZERINT GYORSAN VÉGIGJÁTSZHATÓ

KIADÓ SEGA FEJLESZTŐ SONIC TEAM

Sonic nem éppen új játékos a konzolok piacán, nemrég ünnepelte 13. életévét – innen is gratulálunk neki. A kis kék sün eddig kizárólag Sega-gépeken tűnt fel (nem számítva egy Sonic Pocket Adventure nevű, csak Japánban megjelent verziót, ami NeoGeo Pocket Colorra készült el), most nemcsak GameCube-ra tért át, de legújabb kalandja GBA-ra is elkészült.

A Sonic Advance leginkább a régi MegaDrive-os és-Sonicokra hasonlít, hiszen a játék 2D-s – de az eszeveszett sebességérzet itt is megvan. A játék elején négy karakter közül választhatunk, Sonic természetesen a legátlagosabb – bár irigialmatlanul fel tud gyorsulni. Tails repülni tud, Knuckles képes felmászni a falakon. Amy pedig egy hatalmas kalapácsot hurcol magával – cserébe viszont nagyon lassú. A játékmenet nem sokat változott a régebbi epizódokhoz képest: a pályákat úgy kell eljutnunk a kijárathoz,

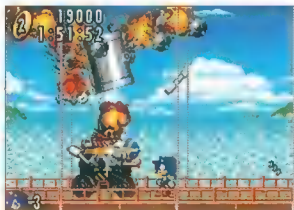
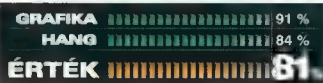


hogy út közben a lehető legtöbb gyűrűt vesz-
szük fel. Amikor valakivel (vagy valami hegyes-
sel) összeütközünk, az összes gyűrű kipattan
Sonic zsebéből, egy kevés idő alatt azonban
még menthetjük a menthető: pár aranykarikát
visszaszereshetünk, mielőtt szertefoszlának.

Összesen hét világ vár ránk, mindegyikben
két pályával és egy főellenféllel – kicsit gyak-
lottabb platformjátékosok akár két óránál rövi-
debb idő alatt végigvihetik a Sonic Advance-ot.
Ezen segít az, hogy minden világban össze-
szedhetünk egy Chaos Emeraldot – ezeket rejt-
ett helyeken lelhetjük meg, megéri tehát
lassabban, körültekintően bejárni a pályá-
kat (már csak azért is, mert annyira fel-
gyorsulhatunk, hogy nem fogjuk látni, mi-
kor bukkann fel előttünk egy ellenfél). A hét
Chaos Emerald egy újabb világot nyit meg



– itt számolhatunk le végleg (na persze...) dr.
Robotnikkal. A Tiny Chao Garden nevű menü-
pontonban egy kis lényt, egy Chaot nevelgethe-
tünk – különböző gyümölcsöket vehetünk neki,
amivel karakterisztikái fejlődnek, és amennyi-
ben megvan a GC-s Sonic Adventures 2, ösz-
szekedhetjük a GBA-val, és átmásolhatjuk a já-
tékból a lényünket. Aranyos kis játék ez a
Sonic, de az a baj, hogy túl rövid – ráadásul
nekem abszolút nem volt kedvem másodszor
(harmadszor, negyedszer...) is nekivágni, hogy
kipróbáljam egy másik karakterrel.



ICE AGE

KÉZIMOZI

KIADÓ UBI SOFT FEJLESZTŐ A2M

Az már régóta általánosán elfogadott tény,
hogy a mozi-filmekből készült játékok minősége
sosem veresdi az ekeket, legjobb esetben is
csak közepes jegyet érdemelnek. Még a fent-
tebb bemutatott Spider-Man sem tartozik kate-

goriája élvonalába – igaz, mégis a legjobb film-
átiratok között van.

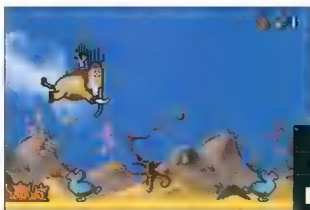
Az Ice Age alapján egyelőre egyetlen konzol-
játék készült, mégpedig egy GBA-s verzió. Ez
persze valahol érthető, hiszen a fejlesztőkészle-
tek igen olcsók, ráadásul nincs is annyi munka
egy ilyen programmal, mint mondjuk egy PS2-
es változattal – az eladásokból azonban kényel-
mesen megszédíthetik magukat a kiadók. Remé-
lem ebből a játékból nem fogják, mert szörnyü-
re sikerült – ott van a legrosszabb GBA-s játé-
kok között (igaz, a Mortal Kombat „szintjén”
nem éri el a cucc).

Kezdjük a grafikával: kis túlzással akár GBC-re
is kijelölhetjük volna, ocsmány 2D-s figurákkal kell
mászkalni a cseppet sem impresszív hátterek
előtt. A lények animációja rendkívül rossz lett,
ráadásul Sidet senki sem ismerné föl, ha nem
tudnánk, hogy róla van szó. A játékmenet sem



sikerült jobban: hét pályán Mannyt, háromszor
pedig Sidet kell irányítani. Az előbbivel teljesen
szokásos platformjátékokat kapunk, ugrálhatunk és
csapkodhatunk az ormányunkkal. A Siddel telje-
sítendő pályák ettől kicsit különböznek, itt
ugyanis „menekülnünk kell” – azaz nem szabad
a képernyő bal széléhez érni. Azt valószínűleg
mondani sem kell, hogy a játék jelszavas men-
tést használ, bár túl nagy szükség nem lesz rá,
ugyanis meghalni igen nehéz: a tonnaszám talá-
ható makkok mindegyike egy-egy életet jelent.

Ha platformjátékra fáj a fogad, akkor inkább ott
van a Super Mario World, vagy végső esetben a
Mario, a Crash vagy a Sonic, azokkal sokkal
jobb fogás járni – vagy azzal, ha megnézéd
párszor a filmet, esetleg megveszed DVD-n,
mert azzal semmi baj sincs. A játékkal azonban
csak az van...



■ **Tony Hawk's Pro Skater 7**

[illegible]

mint egy kájszén-új. A
 zivert, amikor a...
 és más lehet az... is...
 ni a prap...
 13... vár...
 on... titkos

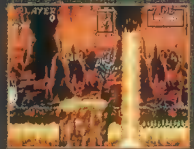
Stuart Little 2

[illegible]

Az illés, kényes a mozifilmhez.
 Egy olyan film, amely készült
 színi plakáttal, és a
 film, de benne is
 és a film részei is
 összesen tíz

■ Super Ghouls & Ghosts

**Három nem ak PS2-n
játszható játékot**



nem ED. Ez azt jelenti, hogy a
szóval kapcsolatos lesz az a tény,
amely a szóval kapcsolatos. de a szó
valójában az a szó, amely a szóval
valójában és nem a szóval.
mint a szóval a szóval a szóval.
Megjegyzés: a szóval.

Egy korábbi számunkban már hírt adtunk arról, hogy Nintendo egy új zsebkonzol piacra dobását tervezi – ez lenne a Pokémon Mini. Mint az a címből is addóik, a kis gépet – „a világ legkisebb konzolja!” – főként a Pokémon-rajongó fiataloknak ajánlják, ezzel is enyhítve a GameCubé-os Pokémonokra való várakozás szörnyő hosszú pillanatait.

Kedzők „háraztényekkel: amikor a Nintendoan Mininek nevezték el az új gépet, egy cseppet sem túloztak. Korübelül harmadakkora, mint egy GameBoy Advance, ráadásul az alakra is elég fun-tosak nem tudom, hogy milyen ergonomiájú megfontolások mellett „kis csücsököt a konzol jobb alján... A bekapcsoló gomb mellett (sokan már itt elvezérené, a gépet „his szürke gombbal cell felopgretni) egy D-pad, két normál gomb, illetve egy flipporgomb van (ezzel hozhatjuk új a menüt, ahol ki lehet kapcsolni a játékok menüt). A kijelző 96x64 pikeles, ami nem túl mérete – ráadásul csak feke-fehérben (pontosabban szürke-halványzöldben) tudja megjeleníteni a dolgokat. Ezénfelül a ma-sina tetején van egy infravörös port, ami velékar hatan is jászhatunk egysszerre. A hardverspekifika-ciókat egy beépített rázomotor, illetve egy rázó-dászérelő kerekíti ki.

A géphez alapálapítottam egy játék dukát, a másik három megleltet programot külön lehet megvásárolniuk. Az ingyen kapott játék, a Pokémon Party Mini, melyben öt egyjátékos, és két többjátékos minijáték rejtezik. Persze semmi bonyolultra nem kell gondolni, mindegyik végletesen egyszerű. A Rocket Starban például akkor kell megnyomnunk egy gombot, amikor elkezd rázkódni a gép. A Baseline Judge-ban a két gomb nyomkodásával kell „segíteni” a „vonalbírónak”, azaz eldönteni, hogy ■ labda a vonalon kívül, avagy belül ért földet. A Boxing Frenzyben minél gyorsabban kell ráznunk a masinát, míg a táncolás játékaiban le kell utánoznunk ■ két Pokémon-hölgy mozdulatait. Az utolsó játékban egy labdát kell elterelnünk a kapuig. Ezen játékok közös jellemzője ■ végtelen egyszerűség, és ■ pokémonos körítés: tulajdonképpen majdnem mindegy, hogy egy Pokémonot kell ütnünk ■ boxban, vagy mondjuk egy macskát. Egyrészt ennek semmi jelentősége sincs a játékmeneire nézve, másrészt egyébkor felbontásban nem lehet annyira belemerülni a részletekbe, hogy akárcsak ■ legvadabb Poké-fanok is mindegyik pixelhalmot egy szemvillanás alatt azonosítani tudják.

A Pokémon Pinball Mini tulajdonképpen az eredeti GBC-s Pokémon Pinball lebutított (!) és megcsúnyult (!!) változata. A játék célja az, hogy különböző pályákon a „Pokémon golyóindítóval” kilőtt labdákat elhelyezzük a lyukakban (van, amikor minden

lukat be kell tornnünk, és van, amikor megadott idő alatt kell bizonyos számú találatot elérnünk). Összesen 70 pálya van, ráadásul golyóindítónak több Pokémon is elkaphatunk; ■ kézikönyv erre vonatkozó kijelentései ellenére nekem nem sikerült nagy különbségre lelnem köztük.

Harmadik delikvensünk a Pokémon Puzzle Collection, amely háromféle kihívást kínál: mozgó puzzle-ket, árnyék puzzle-ket és a mentőakciónak nevezett versenytájakat. Moving Puzzle-ből összesen 20 all rendelkezősünkre, itt egy izgó-mozgó Pokémont kell kiraknunk, mely 16 kockából áll. A Shadow Puzzle-ban egy árnyékot kell kiraknunk, míg a mentőakcióban kis követet kell úgy mozgatnunk, hogy Pokémonunk eljuthasson a szabadságra, hogy jelentősi kizhöz. A negyedik – utolsó – beszerezhető játék a Pokémon Zans Cárds nevet viseli, és név kártyáikatól látszhatunk vele.

A Szintén a legújabb Pokémon Mini nem nyerte el maradéktalanul a tetszésemet. Igaz, hogy fél órán keresztül jól elváltam a flipperes játékok. Saka meg elszütyögött – igaz, minden értékelhető sáma nélkül – a Puzzle Collection, de úgy vélem, hogy áráz-hoz mértéklen (a gép 15 000 felett kapható, a játékok meg 5000 Ft-ba kerülnek darabonként) a Pokémon Mini túl keveset tud. Persze ez egy Pokémon-imádó nyolcvéves kislúdtól biztos nem hat meg, de ezeknek a programoknak semmi köze sem az eddigi Pokémon-játékokhoz, sem a rajzfilmekhez, persze a címüket leszámítva. Azt hiszem mindenki jobban jár, ha egy kicsit tovább gyűjt, és inkább egy GBA-ra ruház be, azzal minden tekintetben jobban jár, igaz, hogy „gotta keccsem off”, de talán érde-mesebb várni a Pokémon Advance-ra.



POSTAI MERÉNYLET

PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME!



Hil! A segítségüket szeretném kérni két kérdésben. Csak nemrég kaptam egy PS2-t és hozzá egyetlen játékot, a GT3-at. Így tehát nem nagyon vagyok otthon még ebben a témában. Első kérdésem az lenne, hogy mit jelent az, hogy PAL ill. NTSC? Nagy DBZ-fan vagyok (ezért is örültem meg nagyon az új játékoknak:) és szeretném megtudni, hogy a DragonBall GT Final Bout kapható-e Magyarországon, és ha igen, akkor mennyire? Előre is köszi. Edward Nigma

Megpróbálom egyszerűen elmagyarázni. (Persze ■■■ biztos, hogy sikerül.) A PAL és az NTSC különböző képfelbontási rendszerek. Tudod, a dolog úgy történik, hogy egy betéle a videóját a kábelen keresztül a tévébe, és szereztesz belőle valamennyi képet kell generálnia belőle, hogy lássál valamit belőle, lehetőleg színesben. Az NTSC Európában használatos szabvány. NTSC-t használják a japánok. (Az elvtársak idején még használtak volt a SECAM is, de ezt a történelem viharai elsodorák, mindon kiderül, hogy a legkisebb méretű szívdíj kísérleti fázisoknál is egy katonai lakótelep területén, és a kapacitást át kellett állítani élelmiszertermelésre.) Hogy ne hogy véletlenül ■■■ élet egyszerű legyen. ■ PAL és NTSC szabványok természetesen nem kompatibilisek egymással: eltérő frekvenciákat és felbontást használnak. Ezért van az a roppant kellemetlen jelenség, hogy Európában vásárolt (azaz PAL rendszerű) masinán nem tudsz az USA-ban vásárolt (NTSC rendszerű) játékot lejátszani – hát legalábbis addig, míg bele nem repül a masinába egy módosító chip.

Ha a DragonBall GT Final Bout kapcsán ■ '97-ben megjelent PlayStation-játékot beszélnék, akkor – korábbi ítéve – erősen csodálkoznánk, ha kapható lenne még Magyarországon. (Talán az úzbég vagy az afgán régióban még akkor egy-kettő elfekvőben...) PS2-re szerintünk nem jelent meg ilyen játék.

Kedves Playtime!

Szeretném megtudni, hogy a Final Fantasy X mikor jelenik meg Magyarországon. Ugyanis a leírás – számomra – nem egyértelmű. Van amikor az van írva, hogy NTSC, PAL megjelenés... De hozzá annyira nem értek (pl.: én) nem tudják mit jelent ez. Szóval szeretném egyenesen lenne az, hogy Amerikában v. Európában v. M.O.-on stb.

Az FFX megjelenése PAL-ra 05.01-re van kiírva. A következő számban már valami 05.31. (európai verzió) van írva. Akkor most mi van??? Mi az, hogy európai verzió? Az előbbi az milyen volt (05.01-es)? Mikor jelenik meg? - ez a kérdés. Kösz!

A megjelenésekkel kapcsolatban mindig kisse neuralgikus pont ■ pontos dátum, lévén a kiadók ilyen-olyan ürügyekkel rendszeresen változtatják ezeket. (Rendszerint két-három nappal az utolsó dátum lejárta előtt.) Ennek több oka is lehet: kedvező piaci idősáv kivárása, nem tudnak eleget szállítani a boltokba, esetleg nem készült el a játék időre és hasonló csacsakások. Az újságban információszink mindig a legutolsó információt közölni, de hát az a fentiekből adódóan ■ mindig pontos. A Final Fantasy ■ egyébként különösen jópa-tal volt ebben a tekintetben. A japán verzió megjelenése után azt ígerte a Sony, hogy az angol nyelvű NTSC-változat meg karácsony előtt (valamikor novemberben) a boltokba kerül ■ USA-ban. Aztán úgy gondolták, hogy talán mégsem kellene a legújabb aranyjáték tőjök tyúkát a karácsony környékén jelentősen megszaporodó exzisztáló játékok versenybe dobní, és a megjelenést szépen áttették január másodikára, ha másért nem, hát azért, hogy ■ ■ ■ év is mindenkinek jól induljon. Ennek ellenére karácsony előtt egy-két héttel megcseccsak leszállították párszázert darabot a boltokba, miközben a "hivatalos" megjelenés nem változott... Úgy lát-szik, most ugyanez a műsor megy ■ európai, azaz a PAL-verzió kapcsán is. Jelenltem, ■ utolsó információ szerint ennek megjelenési időpontja még mindig május vége, és ugyanazt támasztotta alá a Sony Hungária is. Egyébiránt: ha egy leszünkünk NTSC megjelenést talál-sz, akkor ■ ■ amerikai megjelenést takarja (japán NTSC-vél maximum a hírekből szok-tunk társaztani benneket; ahhoz hozzáadva 6-12 hónapot kábe meg lehet saccolni az amerikai is, meg egyébként sem látjuk értelmit olyan játékról tessztet írni, aki kizárólag japán nyelven hozzáférhető). A PAL megjelenés az európai jelentí (ha ez az újság megjelenési időpontja UTÁ-N, akkor természetesen az feltételes módban értendő). A magyarországi megjelenések előrejelzésétől inkább tartózkodok. Igaz ugyan, hogy a leg-több nagyobb játékiadónak van ha-zai disztribútóra, de őnk nem feltétlén tudnak egy-egy játékot az európai megjelenés kapcsán a magyar boltokba eljuttatni, mert ■ német, angol és francia piacok még mindig kicsit

fontosabbak ebben ■ üzletben, mint mondjuk a magyar. ETTŐL FÜGGET-LENÜL azért még nincs kizárva, hogy egy-egy játék már az európai megjelenés kapcsán kapható egy-másik boltban, mely tény is bizonyítja, hogy nemcsak Isten újat ki-fűrkészhetetlenek, hanem a kis zánkba kerülő játékokéi is...

Hello Playtime!!!!

Egy kérdéssem lenne, mégpedig az, hogy igaz-e, hogy az Xbox karcolja ■ CD-ket??? Ugyanis több boltot felhí-tam, és két helyen is mondták, hogy állítólag az egyiket annyira összekar-colta, hogy aztán már nem is olvasta! Remélem csak kamu, mert inkább azt vennék, mint PS2-t.

Jáaj! Ez majdnem olyan jó, mint egy mindentudo, galaktikus zseni megállapítása egy nyilvános fóru-mon, aki szerint az Xboxok első szer-áját vissza kellett venni az üzleti for-galomból, mert bekapcsolás után zűd füstöt eretnek. (Persze az ■ le-het, hogy dologzott mind ■ bolt-ban, amit felhívtam...) Kérjűk ott, hogy az Xbox-játékok alapvetően DVD-n tenyésznek, habár CD-ből elő-vasztja az audiókat is. Persze nem kizáró, hogy van egy beépített gonosz kis (psycho) audio a boxban, amelyik lesmirgizli ■ buló CD-ket, mert Gates and Co. még nem vásárolta fel szöröstől-böröstől a zenekiadást is (legalábbis EDDG még nem) – de ha belegondolsz abba, hogy ugyan mi-lyen technológiát is szedi le ■ adatot szerencsére DVD-kről vagy CD-kről, és milyen módon, akkor nyilván ban-ded is felmerül a kérdés: ugyan mi A FRAMC karcolhatná meg a lemezét?

Talán inkább arról volt szó, hogy már eleve egy karcol lemezt tettek bele, ami ellen aztán az Xbox tiltakozott: de hogy nem ő karcolta össze, az is biztos! Egyébként meg nem feltétlén kell megbizni mindenféle eladó véleményében: azért a füzésért, amit kapnak, már jogukban áll hűlyé-nek is lenni.

Az újságjaj kapcsolatban csak annyit, hogy nagyon rák, de szerintem a poszter helyett lehetne plusz nyolc oldal, mert már ugyisincs hova rakni. Nem akarok beleszólni az újság szerkesztésébe, meg úgyse érdekel benneteket, de szerintem ■ játékok ki-kasztásai hasznos oldalakat emésztene-nek fel. Aki megvesz egy játékot, az akassza is ki egyedül!! Vagy akkor mi ■ f*sznak költi rá a pénzt? Lehetne he-lyettük több újdonság, vagy ismertető. Kösz, hogy meghagytattok, ha esetleg akad egy kis ráérő időtök, írjátok vissza ennek a jelentéktelen kis polgárnak, akinak unalmalmal telnek a napjai, és nagyon szeretne egy Xbox-ot! Maradok hű olvasótök meg lehet, hogy elő is fizetek! Sziasztok! Pogihawk

Szerintem bőlcsőbb lesz, ha rá-hagyjuk ■ emberekre, hogy mire köl-tik ■ pénzüket (még a végén megút-teljük magunkat!) Viszont természet-szen érdekel bennünket, hogy mi a véleményem az újság összeállításáról, azért szoktunk kérdőíveket generálni rossz perceinkben. (Meg azért is, mert kérdőívet írni egyszerűbb, mint ismertetőt vagy "kiakasztást") Azt pedig a kérdőívek múltkorí kiértékelé-senél már jeleztek, hogy megpróbá-lunk kieszelni valami kellemesebb szerkezetet az ismertető javára. A következő számban pedig úgyis E3-akmutatás lesz, szóval a hírek mennyiségére biztos nem lesz pa-cs. (Legalábbis olyan, ami kevese-selne őket...)

Csó a szerkinek!

Azért írok nektek, nem azért, hogy elmondhassátok, hogy nini egy leve-l, hanem azért mert az újság örömeim jelentem kamazsokorát éli. (Nini, egy le-vél!)

A lázadócsók egyik leke, hogy el-tűnt a Dreamcast és a PSX és helyette ezzerrel nyomjátok az X nevű dobót. Nyilván tők hők mindenki, hogy meg-től a csoda, de talán tudás, hogy az újság fele abból áll. (Az Xbox mondjuk kétségkívül javítja a közérzetünk, de erefele úgy átfálatban is tők hők mindenki. De talán túlzás azt állítani, hogy ■ újság fele Xboxból áll.)

Szerintem a végtagjaitokkon meg-tűjök countinál úgyh X-ből tulajdo-sos van köszi házakban (már ha ismertek olyat aki elszámod 20-ig!) (Ilyen egyént nem ismerünk, mert elhívni nem haverukodon matematikussokkal. Olyat viszont igen, aki maga kis harminc négy-hétrekétes kuckójából eladott egy-két leltt alatt kéksztal.)

Ókés, mit dumálók hiszen PS2-ből sincs hiány, ami tők jó, mer' az zse' jó-lva nagyobb körökben elterjedt. Éppen olvasom az újságot, amikor az újságban hangja uti meg füleimet, - akkor lesz ez az újság is, (mármint a Playtime), hát elbizonytalandomat, de miféltő könny gyűlné a szemetekben, a válasz: határo-zott igen volt, és lesz is remélem még sokáig!! Ha barakotk az újságba, akkor, egy ódát küldök a szerkibe legköze-lőbb! És mint egy bölcs mondta - "Konzol és Playtime kell a népek, ámen!" Zoltano

■ ■ ■ a levél második felében ré-szemről kicsit elvesztettem a fonalat, de ez valahoz szerencse is: mit szólt a Nintendo, ha átnemgyünk be-szelgélteni a reklámjába? It' óda min-denestre lijeszünk hangzik: ha a történelmi szűkségyszerűség teljes mértékben elkerülhetlenné teszi a megírását, akkor javaslom témának mondjuk azt, hogy miről szólt a leve-lted vége... :-)



NINTENDO
GAMECUBE™

Forgalmazza:
Stadlbauer Kft.
2045 Törökbálint
Depo 6
Tel.: 23/337-196



NBA
COURTSIDE
2002

Ne imádd Kobe Bryant.
Légy Te Kobe Bryant!

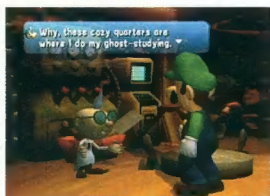
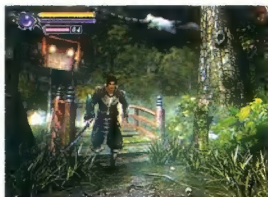


Life's a game
www.nintendo.gamecube-europe.com

NBA Courtside 2002 © 2001 Nintendo. The NBA and individual NBA member Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of the NBA Properties, Inc. All rights reserved.™ and ® are trademarks of Nintendo.

GENMA ONIMUSHA (XBOX)

JAPÁN HORRORMESE
AMERIKAI KONZOLON

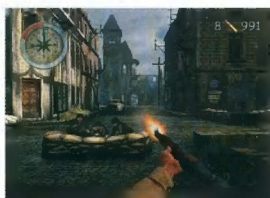
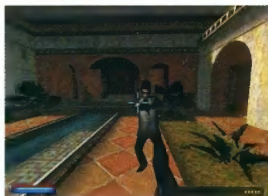


LUIGI'S MANSION (GC)

SZELLEMES
SZELLEMTLENÍTÉS

NO ONE LIVES FOREVER (PS2)

SENKI SEM ÉL ÖRÖKKÉ!
KIVÉVE JANE BONDOT



MEDAL OF HONOR (PS2)

DICSŐSÉGRE ÍTÉLVE

**Keresd június 21-től
az újságárusoknál!**

Szerkesztőség

Főszerkesztő: Kiss László
Szerkesztő: Vári Zoltán
Szerkesztő: Bányai László
Szerkesztő: Koszma Zoltán
Lektorvezető és layout: Kristóf Gábor
Tördelőszerkesztő: Végh György

A szerkesztőség címe:

1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu

Kiadó

Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség
(MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:

Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi
Tikarságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel

Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:

Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.
regionális részvételével.

**Terjesztési marketing és előfizetéssel
kapcsolatos információ:**
Fehér István telefon: (36-1) 349-4768
terjesztas@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 996 Ft.

Előfizethető megrendelőivelben a kiadónál:

Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:

fél évre: 4482 Ft.
egész évre: 8964 Ft.

Előfizethető továbbá a hírlapkiadásoknál
és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A,
levélcím: HELIR, Budapest 1800).
átutalással a HELIR 11891102-02102729
pénzforgalmi jelzőszámmal, ezenkívül
Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és
Elektronikus Posta Igazgatóság
kerületi ügyfélszolgálati irodáinak,
vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:

Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnomása,
sokszorosítása és adatrendszerben való tárolása
kizárólag
a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cik-
keket szabadon vagy más védettségre való tekintet
nélkül használjuk fel.

Minden hónapban teljes játékkal!

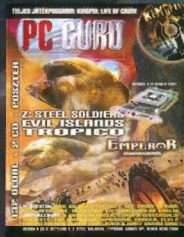
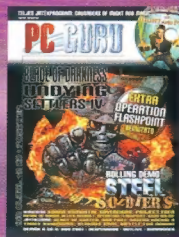
PC GURU

Szórakoztató Informatikai Magazin

132 oldal • 2CD • POSZTER



A PC-s játéktárcia legfrissebb hírei • Játékleírások • Bemutatók • Hardver tesztek • Extrák





NINTENDO
GAMECUBE™

Forgalmazza:
Stadlbauer Kft.
2045 Törökbálint
Depo 6
Tel.: 23/337-196



Luigi's
Mansion

Teljesen megrémít!



Life's a game

www.nintendo.gamecube-europe.com